MASTER GAMES®

] #13 [64+8 стр.]

] 05-06 / '99
] година 2
] ISSN 1311-1221
] Цена: 7000 лв.
] Цена без CD: 2700 лв.

+ вашето любимо 'геймърско дело'

най-четеното списание за компютърни игри в България

настолно четиво на заклетия геймър

redline: multiplayer [9/10]

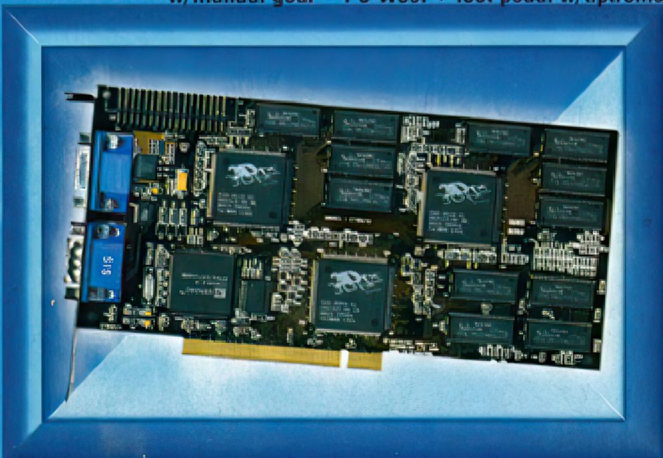
expendable [8/10]

x-wing: alliance [8/10]

requiem: avenging angle [8/10]

JOYS

Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control •JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control •JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO

Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA

SOUND

Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888

РЕАЛНА ОТСТЪПКА
ОТ ЦЕНАТА
3%
ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET
СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА

ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

MG CD #13

CONTENT CONTENT CONTENT CONTENT
CONTENT CONTENT CONTENT
CONTENT CONTENT CONTENT

WOW... ...YEAH

Copyright © Master Games '99

05-06 / 1999

ОМАКС Трейд ООД
Официален дистрибутор на SAMSUNG ELECTRONICS за България
тел.: (02) 946 1150, 946 1908; e-mail: omax@geobiz.net

ПРЕДУПРЕЖДАВА:
С МОНИТОРИТЕ SAMSUNG
ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ МОЖЕ ДА СЕ ПРЕВЪРНЕ В РЕАЛНОСТ!!!

SAMSUNG
ELECTRONICS

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

HARD-SOFT WARE

EverGreen

reNEWed

TV GAMES & CONSOLE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

LOS ANGELES

Гейм огромен, Супер панаир

Донос от LA за най-престижното световно изложение на продукти за интерактивни развлечения

За пета поредна година Electronic Entertainment Expo (E3), най-голямото трейд-шоу на най-бързо развиваща се интернационална развлекателна индустрия, отвори врати на 12 май в Лос Анджелис. Отново, както винаги досега, експозиционните места за фирмите и продуктите бяха изцяло

съобщава агент: 00S

разпродадени. Дъглас Лоуенстийн, президент на Interactive Digital Software Association (IDSA), заяви още през март, че над 400 изложители от цял свят са регистрирани за запълнените докрай 525 000 квадратни фута площ (достатъчна да побере 14 джъмбоджета крило до крило) с последните новости от света на софтуера. Тази година в изложението играят над 60 компании от цял свят и 109 фирми, които участват за пръв път. Като световен център на интерактивната игрална индустрия E3 е най-доброто място за представяне на най-новите продукти. Миналата година например са показани около 1600 нови заглавия. Вярно, на това шоу няма място за обикновени зяпачи - на E3 се допускат само журналисти и хора, които са свързани професионално с компютрите и образователната система. Затова пък влезлите вътре имат свободен достъп до лидерите на всички компании-участнички. Тази година организаторите "стрелят" с над 2000 нови заглавия в категориите:

• Софтуер за развлекателни и образователни игри • Референтен софтуер и специални интереси • Образователни програми • Игри и компютърни аксесоари • Он-лайн забавления • Интернет: програми, продукти и услуги • Мултимедии и периферии П• роизводство и пакетиране на програмни продукти и услуги. Изложените заглавия на участниците в Експото са разделени в 13 основни групи: Action, Adventure, Children's /Puzzle /Family, Creativity,

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999

Driving/Racing, Education, Edutainment, Girl's Software, Reference, Role-Playing, Simulation, Sports and Strategy.

• Children's/Puzzle/Family и Action са начело в класацията по показ - съответно със 17 и 16% . • В отговор на повишения интерес към интерактивни развлечения от страна на масовия потребител е установено, че такива продукти най-много използват жените и редовите геймъри, поради което те стават основни целеви групи за производителите.

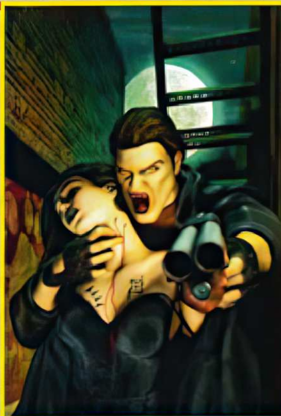
Новостите, които се показват: • Най-нови 3D-технологии, нова генерация конзоли и DVD, които са същинска буря в развлекателната индустрия. • Близо една четвърт от новите заглавия са на мултиплейърни платформи, които предлагат повече опции за достъп до специфични игри... • Около една трета от новите заглавия имат опции за игра в Интернет. 40% дават възможности за игра в режим мултиплейър. • Производителите на хардуер и периферия представят стотици продукти, много от които предлагат невиждани технологии, свързани с визуалните и аудиоефектите. E3`99 официално се откри на 13 май с изложението на Дон Тапскот, най-продаваният автор на дигитални и визуални продукти, който говори как видео- и PC-игрите създават нови културни течения, развлекателни навици и умения за следващите технопоколения. Непосредствено преди откриването IDSA беше домакин на третото годишно E3-медийно представяне. Бяха разгледани цялостната работа на IDSA до 1999 върху интерактивните игри и досегашно им развитие. Направен беше подробен анализ на постигнатото. А Лоуенстийн обясни моментното състояние, както и какви са бъдещите планове и задачи и какви насоки и тенденции формират облика на този бизнес за следващите месеци и години. По време на Експото, което продължи 5 дни, US-агентът на MG събра информация за най-интересните продукти и компании, но нека преди това да ви запозная по-отблизо със самото изложение. E3 е най-престижното и най-голямо световно изложение на образователни и развлекателни интерактивни софтуерни продукти. Собственост е на IDSA - Interactive Digital Software Association, занимаваща се с публикуването на продукти и с обслужването на компании, които публикуват компютърни и видеоигри. Членове на асоциацията са световно известни софтуерни публицисти и фирми.

Донос даден: Агент 00S /Сибила/, USA, LA.
Донос приет: GM

L.A.

Ето имената на някои от фирмите участнички: Acclaim Entertainment. Accolade. Bethseda Softworks. Capcom. Disney Interactive. Eidos Interactive. Electronic Arts. Fox Interactive. GT Interactive Software. Hasbro Interactive. Interactive Magic. Interplay Productions. Kesmai Corporation. Konami (America) Inc. Lego Media. LucasArts Entertainment Company. Mattel Media. MGM Interactive. Microsoft. Midway Home Entertainment Inc. Mindscape. Namco Hometek Inc. Nintendo of America. NovaLogic Inc. Ocean of America/Infogrames Entertainment. Psygnosis. Red Storm Entertainment Inc. Sega of America. Sony Computer Entertainment America Inc. SouthPeak Interactive. Take 2 Interactive. The 3DO Company. THQ Inc. Titus Software. Ubi Soft Inc. Universal Studios New Media Group.

Vampire: The Masquerade



В тази игра на фирмата NIHILISTIC SOFTWARE се размотавате не само из съвременните Лондон и Ню Йорк, но и из средновековните Виена и Прага. В ролята на вампира Кристоф гоните млади невинни моми, вашата основна вампирска храна. Кристоф обаче не е зъл, а добър вампир... е, от време на време си смуква малко кръв, но общо взето добре си контролира инстинктите. Тази история се разиграва в продължение на цели осемстотин години, а неин автор е Даниел Грийберг, известен със своите книги точно на тази тематика. VAMPIRE е RPG и естествено, има развитие на главния герой, който може да си наема и други помощници и заедно с тях да се бори с изчадията на ада. По предварителни данни играта излиза някъде през есента.

Tachyon: The Fringe

Това е космически симулатор, произведен от фирмата NOVALOGIC. Отвежда ни в бъдещето някъде след около 500 години, когато космоса са си поделили няколко грамадни корпорации. Едната от тях, GalSpan, точно в този момент възнамерява да отпочне добив на суровини в територията населена от хора от племето Бора, които пък искат да си запазят независимостта. И естествено, разгарят се битки, в които вие, като наемен космически летец си избирате дали да сте на страната на GalSpan, или на Бора. TACHYON: THE FRINGE има динамична система на различните кампании, няколко възможни завършека и доста интересен сюжет в сравнение с повечето космически пукотевици. Ще я видим някъде през есента.

Terminus

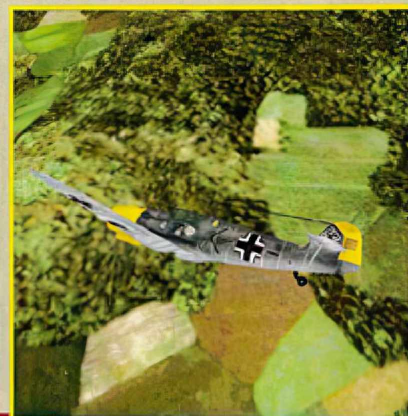
Засега тази игра на фирмата VICARIOUS VISIONS все още си търси дистрибутор, но е повече от ясно, че ще го намери. Всеки, който е виждал играта, е наясно, че това е истинска бомба. TERMINUS е класическа пукотевица (или може би симулатор), чието действие се развива някъде след 200 години. Планетата Марс е разбунтувала се срещу Земята колония, а вие сте един от пилотите, които подпомагат бунтовниците (или обратното, воюват с тях). Играта може да бъде наречена и симулатор, защото спазва законите на физиката. В безтегловност или във вакуум при изключени мотори продължавате да си летите и скоростта ви не намалява. За спиране и завиване използвате предните или страничните ракетни мотори, което пък ви позволява да полетите назад и да стреляте по преследващия ви неприятел. Вашият космически кораб се състои от отделени една от друга секции и това ви предпазва при директни вражески попадения. TERMINUS би трябвало да се появи в най-скоро време, защото играта е готова и само чака своя разпространител.Това е космически симулатор, произведен от фирмата NOVALOGIC. Отвежда ни в бъдещето някъде след около 500 години, когато космоса са си поделили няколко грамадни корпорации. Едната от тях, GalSpan, точно в този момент възнамерява да отпочне добив на суровини в територията населена от хора от племето Бора, които пък искат да си запазят независимостта. И естествено, разгарят се битки, в които вие, като наемен космически летец си избирате дали да сте на страната на GalSpan, или на Бора. TACHYON: THE FRINGE има динамична система на различните кампании, няколко възможни завършека и доста интересен сюжет в сравнение с повечето космически пукотевици. Ще я видим някъде през есента.

Flight Combat

Това е първият боен симулатор на фирмата LOOKING GLASS STUDIOS, която досега предпочиташе "цивилните" симулатори. Както в много други игри и във FLIGHT COMBAT действието се разиграва през годините на Втората световна война и по-конкретно - по времето на битката за Англия. От само себе си е ясно, че летите или в британски изтребители Hurricane и Spitfire, или в германските Bf-109. Освен класически изтребители, в играта можете да пилотирате и немски бомбардировачи, като онния, дето тогава сипеха бомби над Англия - He-111, Ju-87 и Ju-88. В бомбардировачите можете да заемете мястото на стрелеца в задната част на самолета и да унищожавате досадните английски самолети. FLIGHT COMBAT използва енжина на FLIGHT UNLIMITED 3, което е гаранция за качествена графика, разнообразни подвижни обекти (танкове и кораби), атмосферни условия, влияещи на полетите, и главно - реалистични попадения в самолетите на противника. Играта излиза някъде наесен.

Werewolf: The Apocalypse

В тази игра изпълнявате ролята на младия Ryan McCullough, върколак, или по-точно Garou - това е истинското име на древната раса на върколаците. Тези върколаци се борят срещу Wyrm-ите (олицетворение на хаоса и всичко лошо) в защита на своята майка-земя Gaia. По време на играта научавате много неща както за своите прадеди, така и за миналото на Garou. WEREWOLF използва енжина на UNREAL, така че плавно ще се превръщате от върколак в човек и обратно, ще се промъквате и през най-тесните пукнатини, ще тичате много бързо и дори ще контролирате всичките тези умения. Е, няма да ви е много удобно да стискате оръжие в лапите си! От фирмата ASC GAMES обещават, че WEREWOLF: THE APOCALYPSE идва още през тази есен.



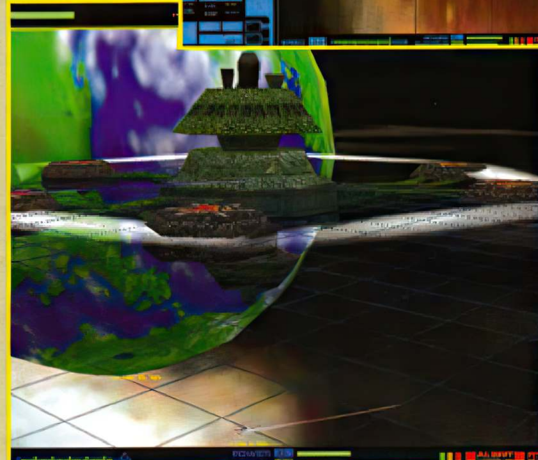
MDK 2

Преди две години като гръм от ясно небе падна изключителната игра MDK (MURDER DEATH KILL) на фирмата SHINA. Продължението MDK 2 обаче е дело на друга фирма, BIOWARE (тяхна е BALDUR`S GATE). Добрата новина е, че в новата игра е запазено най-доброто от предишната: принципът на минаване през нивата с помощта на автомата и снайпера и свежият хумор. Не липсва и парашутът, с който удължавате скоковете си. Авторите обещават засега 9 огромни нива, в които ще се срещнете с 20 най-различни врагове. За разлика от първата игра, можете да преминавате през тази с трима различни герои, като за всеки от тях има различни нива и различни задачи. MDK 2 се очаква някъде през ноември.

-GM-

Starfleet Command

Това е последната игра по мотиви на филма Star Trek. Както в STARFLEET ACADEMY, и тук не става дума за космическа пукотевица с безброй малки изтребители, а точно като във филма воювате с огромни кораби от типа на Enterprise, Excelsior и други подобни. С течение на времето се издигате от капитан на мъничка фрегата до командир на гигантски бойни кораби. Разполагате с около 50 бойни космически кораба в 300 модификации, които в ролята на адмирал можете да групирате в различни флотилии. Фирмата INTERPLAY се е постарала съвсем точно да моделира оръжията, които също са стотици и в най-различни модификации. В играта сте на страната на най-различни раси - на хората, на клингоните, на ромуланите, на лираните, срещате и пирати, и хидрани, и... Играта ще се появи през лятото.

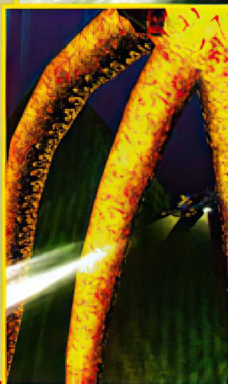


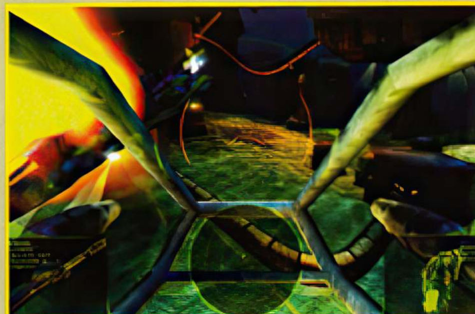
Dark Reign 2

Тази очаквана realtime-стратегия на фирмата PANDEMIC STUDIOS ще е също като BATTLEZONE 2 изцяло в 3D с всички необходими ефекти, които носят 3D-ускорителите. Погледът върху бойното поле е като в MYTH, но можете и да zoom-ирате от рамото на избрания от вас войник или да гледате от птичи поглед дали врагът не изпраща срещу вас подкрепления. Като сюжет играта е във времето преди първата серия, което значи, че най-накрая ще разберем защо и как е започнала войната на Стражите на свободата срещу Империята, в случая войната на Племената срещу организацията JDA, предшественик на Империята. Засега не се знае много за единиците или за сградите. PANDEMIC умеят да пазят тайна и само от време на време пускат по някой и друг screenshot. Но през юни играта вече трябва да е при нас.

Aqua

Ако някой си спомня играта ARCHIMEDEAN DYNASTY, нека знае, че AQUA на фирмата MASSIVE DEVELOPMENT е фактически нейно продължение. ARCHIMEDEAN DYNASTY беше наречена "подводният WING COMMANDER" и това е горе-долу вярно. В ролята на наемен пилот (а може би кормчия) на подводница преминавате през свят, осветен само от вашите фарове. Свят, пълен с торпеда на вражески армади. Свят, в който трябва да отбранявате своя транспортен кораб, защото има опасност да останете без въздух. Свят, изпълнен с нови технологии, защото в противен случай може да ви разпердушини всеки с по-мощен радар от вашия. AQUA не се отличава много от ARCHIMEDEAN DYNASTY, дори изпълнявате ролята на същия наемен войник - Emerald "Dead Eye" Flint. Най-доброто в новата игра изглежда е нейната графика, което личи и от картинките. Авторите обещават нелинейно действие, по-интересен сюжет от първата игра и голяма трудност. AQUA се очаква в началото на следващата зима.





Official F1

Фирмата EIDOS подготвя нова състезателна игра от Формула 1 с най-бързите автомобили на света и със звезди като Шумахер и Хакинен. Авторите на играта не споделят много-много, информация за този несъмнено интересен проект и засега се промъкна само новината, че става дума за "официална" игра, т.е. лицензирана от всички тимове във Формула 1. Което пък значи, че имената в играта са истински, състезателите - също, и ще се състезавате по всички най-известни писти по целия свят. От фирмата обещават голям реализъм, ефектни атмосферни условия и какви ли не още неща, които навярно ще направят от играта голям хит.

Докато разлиствате с трепереши от нетърпение ръце този фатален брой (защото е 13-и, без да броим нулевия) на списание Master Games, първите щастливци в Съединените щати сигурно вече седят в киносалоните, хапват пуканки и зяпат първата серия от новата сага - Star Wars: Епизод 1 - The Phantom Menace. Очаквам от нашия специален US-агент Сибила някои подробности за тази премиера, но това е друга работа. А вие не се притеснявайте - филмът ще се появи и в България някъде през есента, когато вече спокойно сте изкарали приемните изпити, изчакали сте всички класации и сте отпочинали край някое море, езеро или гьол. По-интересното сега е, че само седмица след премиерата на филма в Америка фирмата LUCASARTS пуска на пазара две потайно разработвани игри, сюжетно свързани с новия филм на Джордж Лукас. **След серията X-WING, THE FIGHTER, XvT, REBEL ASSAULT, DARK FORCES, JEDI KNIGHT, SHADOWS OF THE EMPIRE, ROGUE SQUADRON и YODA STORIES** (ако съм изтървал някое заглавие, спокойно ме допълнете, няма да се обидя) X-WING ALLIANCE най-вероятно е последната игра, която се

STAR

STAR WARS: EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

ВСЯКА САГА СИ ИМА СВОЕ НАЧАЛО

Това, е първата от двете игри. Тя не е космически симулатор, а екшън-адвенчър, приличащ донякъде на METAL GEAR SOLID и RESIDENT EVIL. Историята в играта тръгва директно от сюжетната линия на филма и без да я изменя, я разширява на много места, позволявайки на играчите по-подробно да проучват местата, които във филма само са се мярнали за малко. Автор на продукта е тимът, известен с името BIG APE PRODUCTIONS, който се прослави с игрите за SNES - METAL WARRIORS, ZOMBIES ARE MY NEIGHBORS и с PSX-играта HERC`S ADVENTURES. Сегашната PHANTOM MENACE е първата игра за PC на този тим, но както се казва: "риск печели, риск губи". Всички знаят обаче, че в LUCASARTS нямат навика нито да губят, нито трева да пасат. Както и филмът, играта започва в момента, когато младият Оби-Уан Кеноби заедно със своя джедай-учител Куайн-Гон Джин се отправя към планетата Набу, за да търси изход от критичното положение, настъпило с агресията на Търговската Федерация. В играта вие управлявате четири фигури от филма, между които се превключвате според развитието на сюжета. Освен в ролята на споменатите по-горе двама, превъплътявате се още в кралицата Падима и капитан Панака. В играта са запазени всички ключови места от филма - планетите Набу, Тийд, Татуин и Корускант, както и подводният град Ота-гунга. Най-голямата локация е градът Мос Еспа. (Спомняте ли си Мос Ейсли на планетата Татуин? Е, действието е пак на същата планета, само че в друг гаден град.) В този град срещате поне стотина NPC-фигури - авторите се кълнат, че само това ниво отнема повече от десет часа игрово време! Играта е смесица от няколко жанра. Като адвенчър има много интеракции, NPC-фигури, разговори, инвентар и други такива класически елементи. Като екшън има скачане и

тичане, решаване на пъзели и естествено битки (и с лазерния меч, и без него), макар че те не са най-важното. Отначало е достатъчен един клавиш за нанасяне на удари и за блокиране на удари, при което решавате само по-простички проблеми, а по-късно се научавате да използвате по-съвършени бойни майсторлъци, като combo-нападения, скокове с меч, жестоки обстрелвания и други подобни. Този факт в редакцията ни наведе на мисълта, че няма начин играта да не излезе и за конзоли. Така че, като имам предвид пъпната връв, свързваща новата игра с култовия филм, великолепната техническа изработка (само за 3D-ускорители) и страхотния сюжет, обзалагам се, че THE PHANTOM MENACE вече си е осигурила мястото на хит.

опира на най-първата, оригинална трилогия Star Wars. Естествено, тук не включвам realtime-стратегията FORCE COMMANDER. А отсега нататък всички следващи игри на фирмата LUCASARTS ще имат съвсем друга основа и разбира се, пак ще пренасят теми и сюжети от големия киноекран на компютърния монитор. Търговската стратегия на LUCASARTS е **гениално проста** - не се залага на цялата трилогия (която като цяло ще е готова чак след няколко години), а всички игри засега ще произхождат само и единствено от Star Wars: Episode 1. **Нека да видим, как изглеждат първите две игри**, основани върху Episode 1. **Гарантирам, ще ви изкефят**. Както при останалите игри на LUCASARTS от последните десетина години, бъдете абсолютно сигурни, че **техническото изпълнение е превъзходно,** че има многобройни отклонения от филмовия сюжет (с подобни отклонения фирмите за компютърни игри избягват нарушенията на авторските права) и **забавлението е изключително.** А сега се успокойте, разположете се удобно в креслото и четете за онова, което се е случило през девет времена в десето и през девет галактики в десета.

WARS

STAR WARS: EPISODE I: RACER

ВСЯКО ПОКОЛЕНИЕ СИ ИМА СВОЯ ЛЕГЕНДА

Игра със сюжет, който се налага от само себе си. Основа са състезанията на въздушни летящи тела по опасни трасета, фрашкани с естествени препятствия, капани и коварни врагове. Не е нужно да сте питомци на Техникума за ракетни техници, за да се сетите, че тази състезателна игра е забавно допълнение към Star Wars-манията, която отново чука на вратата. STAR WARS: EPISODE 1 – RACER, не е кой знае колко оригинално наименование, пък и в игрално отношение надали има още какво да се измисли от Wipeout или Powerslide. Но нейните силни козове са пренесените от филма върху PC-мониторите монументални сцени и разработката, която докарва до задъхване и най-закоравелите геймъри. Не сте ли фен на Star Wars, сигурно ви е все тая. Но ако следите цялата суматоха около филма Star Wars: Episode 1, няма как да не знаете, че Анакин Скайуокър, още преди да е разбрал за небивалата концентрация на мънички организми в своето тяло (това е изненадващото обяснение за Силата, което ще разберем във филма) и още преди да порасне за своя шлем, е прекарвал свободното си време в Мос Еспа на планетата Татуин в състезания с чудновати машини (вариант на древните римски колесници с три коня), привързани с кабели за мощни мотори. Управлението на тези машини е толкова трудно, че го могат само извънземни със свръхснаряжение по горните и долните крайници. Анакин е единственият човек, който умее да се справя с това управление. Именно въпросните странни състезания са съдържанието на играта RACER. Във филма те траят не повече от десет минути - е, вярва ли ви се, че един Джордж Лукас ще изпусне да прехвърли подобно напрежение върху компютрите, което да продължава с часове... Интересен детайл в играта е фактът, че (освен чудатото управление на свръхстранните машини) състезанията на тези ниско летящи машини се разиграват със скорост около 600 километра в час и енжинът на играта (подобен на SHADOWS OF THE EMPIRE, ROGUE SQUADRON и DARK FORCES) позволява това без каквито и да е проблеми. Във филма на планетата Татуин има само едно състезателно трасе. В играта авторите са отишли по-нататък и са измислили и други - филмовото трасе е чак във финалното ниво. А до него се стига през пълчища коварни пришълци и всякакви клопки. Трасетата са двайсет и включват такива гадни места, като отровни езера, скални каньони, тресавища, подводни тунели, астероиди с нулева гравитация и вакуум и какво ли още не. Към сложния терен на действие са прибавени над двайсет състезателни машини и много пилоти, 18 от които участват във филма. Нетрадиционното управление на състезателните машини е в пряка връзка с оригиналния им дизайн - можете поотделно да контролирате моторите било за вземане на завоите, било за контрол на преобръщанията и паданията. Това малко наподобява LANDER, но всичко става при много по-високи скорости. Според добрата традиция на състезателните игри в RACER можете да ремонтирате своята машина, като прибавяте различни компоненти и подобрявате летателните й качества. Но както си му е редът, средствата за ъпгрейдване трябва да се спечелят с честен и почтен труд. Звучи добре, нали?

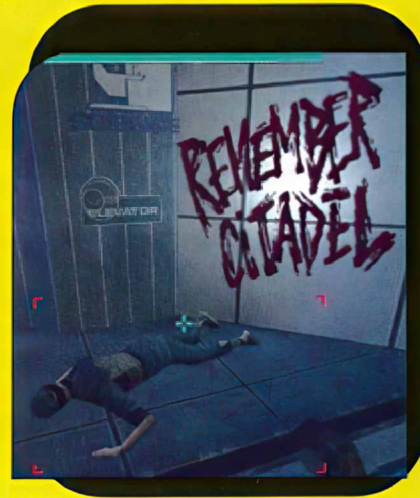
-GM-

ВСЕ НЯКОГА СЕ ПРАВИ ПЪРВА КРАЧКА

Как мислите, кой ще победи? Екшън-адвенчърът или чисто състезателната игра? Кой ще е победител в битката, която още не е започнала? Оби-Уан Кеноби или младият Скайуокър, който още и хабер си няма къде ще го издуха съдбата и какво ще направи с него императорът Палпатин? Във всички случаи и двете игри са нещо, което никой уважаващ се фен на Star Wars няма да изтърве. Само още малко търпение.

Преди повече от четири години, през есента на 1994 г. фирмата производител LOOKING GLASS TECHNOLOGIES (чийто дистрибутор тогава беше фирмата ORIGIN) пусна на пазара играта SYSTEM SHOCK. За нея говорихме в #8 на Master Games в Evergreen и в #9 - TopNews. Но в онези далечни времена едва ли някой е предполагал, че LOOKING GLASS е родила една от най-страхотните игри в историята на компютърната гейм-мания. SYSTEM SHOCK доведе до шок на първо място рецензентите, които започнаха да се чудят и маят към кой вид да я причислят. Дистрибуторът ORIGIN определи SYSTEM SHOCK като "Science-fiction adventure and action". Списание Computer Gaming World без много да му мисли я нарече "чистокръвен екшън" с елементи на "Doom-esque shooter" и "Puzzle-based adventure". Списание PC Gamer пък, което даде на играта 96 точки от 100 възможни, написа, че SYSTEM SHOCK не е нищо друго освен "first-person role-playing game". Усещам, че се шашвате, братя геймъри, затова спирам дотук. И без това разминаването сред мненията на рецензентите продължава и до ден днешен. ***SYSTEM SHOCK шокира и търговците.*** Знаете ли колко екземпляра от играта бяха продадени? Цифром и словом ***170 000*** (сто и седемдесет хиляди) броя! Смятайте сега - по 80 долара парчето, колко прави... ***Производител на новата SYSTEM SHOCK 2 (дистрибутор ще е фирмата ELECTRONIC ARTS) сега обаче не е само LOOKING GLASS, а и малката фирма IRRATIONAL GAMES.*** Нищо не ви говори това име, нали? И с мен беше така, докато не научих, че неин вожд е мистър Kevin Levine, духовен баща на първата SYSTEM SHOCK и на THIEF: THE DARK PROJECT. Този мистър напусна през пролетта на 1997 г. LOOKING GLASS - възмутен, че фирмата се е отказала от проекта STAR TREK: VOYAGER. Малко по-сетне същият заяви, че световното геймърско братство трябва да понамали възторга си относно SYSTEM SHOCK, защото лично той ще направи продължение на играта и то много по-добро. Това ако не е самочувствие, здраве му кажи. Ама какво да се прави - преди да се захване с компютърните игри Kevin Levine е бил известен сценарист в Холивуд! ***Част първа.*** Историята в SYSTEM SHOCK 1 се разиграва през 2072 г. в атмосферата на мрачен апокалипсис, сполетял нашия свят. В играта, просмукана от мрачно киберпънково настроение, вие сте един от многото анонимни хакери. Но става така, че точно вас изненадва полицията в полутъмното ви апартаментче, заварвайки ви на местопрестъплението. А правосъдието в онзи далечен XXI век е съвсем друго и няма да се разминете с конфискация на компютъра и с глоба. Чака ви нещо като мозъчна клизма. След което се събуждате на космическата станция Citadel (Цитадела) на фирмата TriOptium Corporation, с предмет на дейност "добив на руда от астероидите". Президентът на фирмата, сър Edward Diego, ви моли за една дребна услуга - да освободите палубната система Shodan от ограничителните блокове. Защото в тях са записани трите закона на Айзък Азимов за роботиката. Срещу тази услуга получавате "сладко" възнаграждение: интерфейс, пуснат направо в мозъка ви, след което прекарвате шест месеца в сладък криогенен сън. А когато се събуждате, установявате, че Shodan вече здраво държи във виртуалните си ръце юздите на властта и възнамерява да унищожи цялото човечество. **Част втора.** В SYSTEM SHOCK 2 (около 40 години след събитията от първата игра) един от учените в TriOptium Corporation за пръв път в историята построява прототип на кораб, който може да надмине скоростта на светлината (казано на английски, faster then light, или съкратено FTL). Това е галактичният кораб Von Braun. Про-

ектът обаче много-много не се нрави на организацията United National Nominate (UNN), която хич не ще да става свидетел на поредния опит за унищожаване на Земята. Налага се Von Braun да бъде съпровождан в своя първи полет от кораба на UNN Rickenbacker. Негов командир е капитан Diego, син на бившия президент на TriOptium, когото вие лично сте убил в една от безчетните битки в Цитаделата. ***Нещата започват да се усложняват от момента,*** когато от повърхността на отдалечената на милиони километри планетата Conopus 5 пристигат неясни сигнали. Потегля изследователска група, за да разбере какво става. Най-вероятно капитан Диего е прехвърлил командването над Rickenbacker (който е свързан с кораба на TriOptium) към палубните системи на Von Braun. Което значи, че в космическото пространство вече е станал първият гаф. ***Та сега, в 2114 година, 42 години след първите събития,*** вие, полковник Mustard, се събуждате от здравия криогенен сън след оная хирургична клизма, за която споменах по-горе. Разбужда ви приятният глас на госпожа доктор Polito, която едно време ви е оперирала и заради която сте си загубили паметта. Докторката ви моли да се срещнете с нея при Док #4. Чрез един e-mail (както и в първата игра) печената дама се прави на ваш екскурзовод и така ви въвежда в действието. А вие, като се огледате, виждате, че навсякъде наоколо се търкалят труповете на членовете на екипажа. И какво? Нищо. Стоите и зяпате, въоръжен единствено с лост за разбиване. ***Съвсем скоро разбирате, че ваш враг е не само палубният компютър Shodan (от женски пол),*** който е възкръснал след поредица от събития, точещи се още в първата SYSTEM SHOCK. Срещу вас сега са и The Many. Това са живи организми с колективно съзнание, приличат на паразитни червеи и се излюпват от яйца, пръснати из целия кораб. Shodan си е взел поука от предишния неуспех и контролира всички електронни системи, които трябва внимателно да заобикаляте. А покрай тях да избягвате и бойните дроиди и киборги (включително избухливите Protocol Droids, които наподобяват малко C 3 PO от STAR WARS). Накратко, изправени сте не срещу една злина, а срещу две (Shodan и колективния изкуствен интелект на The Many). Което сигурно ви навежда на мисълта, че е най-добре да ги насъскате една срещу друга. От LOOKING GLASS твърдят, че това ще е напълно възможно. ***Авторите на SYSTEM SHOCK 2 са подходили по малко по-различен начин към характера на главния герой.*** Играта ще има доста общи черти с RPG, но не очаквайте да разполагате с избор измежду 1001 качества и дистрибуции на точки в различните менюта и подменюта. Всичко е така замислено, че да можете съвършено да се превъплътите в своя герой и да го контролирате изцяло от самото начало. ***Големият ход, който трябва да направите, е изборът на едно от трите основни разклонения или, да ги наречем, линии,*** имащи значение за формирането на различните качества. Първата линия "The Marines" е свързана с оръжията. Който я избере, знае най-добре как се борави с тези оръжия, как се ремонтират, какви боеприпаси са най-подходящи. Втората линия "The Navy" е по-скоро техническа - компютри, изследователска работа и т.н. Третата линия "Black Ops" е свързана с нематериални сили от рода на познатата до болка телепатия. И понеже тясната специализация в днешно време не е много модерна, вашият хакер е поставен пред избора: или да владее тези три линии горе-долу, или само една от тях, но пък перфектно. ***Как се създава фигурата на главния герой?*** Значи, най-напред си избирате една от трите гореизброени линии, а после изкарвате три тренировъчни мисии. Така не само придобивате опит в управлението и се потапяте в атмосферата на играта, но и поставяте основите на избраните от вас качества на героя. ***Последното, на което искам да ви обърна внимание, са оръжията в играта.*** Те са общо 14. Всяко "работи" с от един до четири вида боеприпаси, има два начина на стрелба и разни допълнителни приспособления за по-точни попадения, по-силни разрушения, допълнителни пълнители и т.н. Оръжията в SYSTEM SHOCK 2 са по-добри, отколкото в първата игра, и всичко зависи от вашата бойна подготовка да боравите с тях, както и от умението да ги използвате по предназначение срещу съответните видове чудовища. Единствените до този момент официално съобщени оръжия от производителите на играта са пистолетът Ares Tech Viper 45 и Stasis Field Generator, чиито картинки и подробни описания можете да намерите във web-страницата на LOOKING GLASS.



Looking Glass Technologies / Irrational Games / Electronic Arts
Дата на излизане: 07-09 / '99 г.

- Продължение на една от най-добрите игри на всички времена
- Съвършено свързани в общо цяло адвенчър, екшън и RPG
- Потискаща киберпънкова атмосфера

-GM-

X-COM alliance

Действието на играта се развива в 2062 година, т.е. дванайсет години след като си прочистил дъната на замърсените световни океани от всякакви акватоиди и лобстермани (X-COM: TERROR FROM THE DEEP) и само пет години преди началото на галактичния конфликт (X-COM: INTERCEPTOR). Космическият кораб Patton е поел курс към Марс, за да проучи развалините от базата Cidonya, унищожена по време на първата война с извънземните (UFO: ENEMY UNKNOWN). Ситуацията коренно се променя, когато става ясно, че повредената врата към другото измерение не е чак толкова повредена и ще пренесе любимия ти Patton заедно с целия му екипаж направо в центъра на братоубийствен конфликт, отдалечен на 60 светлинни години от нашата родна планета. Какво друго ти остава, освен да се присъединиш към расата на Ascidian-ите, за да се надяваш вратата отново да се отвори и да се върнеш обратно!

Играта е разделена на 15 мисии с различни задачи, което не е нещо кой знае колко непознато при този род игри. Обаче в X-COM: ALLIANCE има някои разлики. Първата е, че вместо един войник управляваш цели четирима, което напомня за вече класическата SPACE HULK или за HIRED GUNES. Управлението става с три "картинки в картинките" в горната част на монито-

ра, които ти позволяват удобно да контролираш ситуацията. Втората голяма разлика е включването на стратегически елементи в играта. Както съобщи по телефона специално за списание Master Games мистър Mark Rein, шеф на маркетинга на EPIC MEGAGAMES: "Искам нашите български приятели да знаят, че X-COM: ALLIANCE не е копие или разклонение на UNREAL. Това си е пълноценна X-COM." Което е абсолютно вярно. Едно от нещата, върху които е изградена новата игра, е отново т.нар. resource management. Тоест игралното ти време е разделено на две основни части: екшън, който върви на територията на врага, и стратегия, разиграваща се на кораба Patton, който ти е основна база. С други думи - пак трябва да търсиш, събираш и проучваш артефакти, както и да осигуряваш необходимите суровини. Изборът на точно въоръжение и облекло е важен елемент за твоя успех и за победата ти. **Войниците, с които разполагаш, и тук, както във всички RPG-та,** се различават по своите качества. Техните източници на енергия не са неизчерпаеми, така че трябва да се грижиш за лечението и тренировките им. За да унищожаваш враговете си, имаш не само оръжия (около 10 на брой) и брони (5 обикновени плюс някои антигравитационни), но в зависимост от качествата и уменията на отделните войници разполагаш и с любимата си Psi-сила, с която да управляваш отделните врагове (те обаче също могат да я използват срещу теб). **И още нещо обещават майсторите** от фирмата производител и дистрибутор MICROPROSE: значително подобрен изкуствен интелект на всички уродчета и чудовища в X-COM: ALLIANCE. Което значи: да потърпим и да видим...

Microprose / Microprose

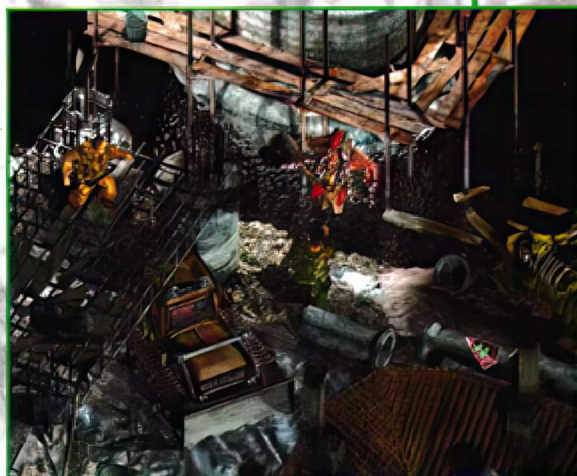
Дата на излизане: лято '99 г.

+ Комбинация между екшън и стратегия + Голям игрови потенциал + Подобрен Unreal-engine

-GM-

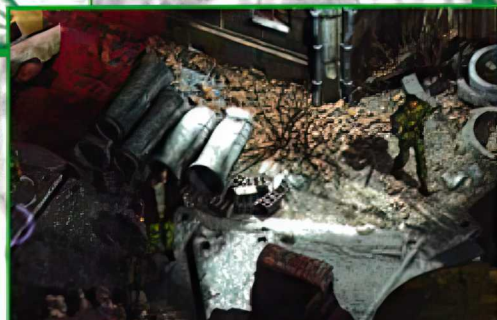
Действието в играта се развива в измислено недалечно бъдеще. Ти, в ролята на командир на специален отдел от НАТО, имаш за задача да проучиш и обясниш тайнствена генетична мутация, в резултат на която са се пръкнали много устойчиви и кръвожадни хибриди между хора и насекоми. Тези чудовища ядат всичко живо, което срещнат, но най им са по вкуса жителите на мирното градче Lubin. Може ли НАТО спокойно да наблюдава това? Не може, разбира се. Затова веднага след първите съобщения за фаталните мутанти Lubin е обграден така, че да не може и пиле да прехвръкне. В центъра на града е изпратена група специалисти, които трябва да открият главната квартира на гадините и да спрат по-нататъшните кръвопролития. Но само след няколко часа радиовръзката с тази група се разпада, положението в града става още по-напрегнато, а гадините продължават да се облизват лакомо и доволно. Обезпокоено за жителите на Lubin, НАТО решава да изпрати в града нова група. И кой мислите е нейният командир? Правилно! Това си ти, Cole Sullivan - 40-годишен ветеран от войните, специалист по всичко, което може да ти мине през ума. Задачата е да се намери първата изпратена група (дори ако от нея са останали само оглозгани кокали), да се разбере как са се пръкнали мутантите и те да бъдат унищожени заедно с четиримата им фюрери. Това е сюжетът на ODIUM (ненавист), а сега да видим какво представлява самата тази игра.

Гадни и отвратителни същества сладко-сладко си замезват с жителите на град Lubin. Така ли ще ги оставиш? Както вече си схванал, ти управляваш няколко войници, с които провеждаш бойни акции. Тези акции, твърдят авторите, приличат по нещо на акциите в X-COM. Бойната си единица наблюдаваш посредством псевдо-3D-поглед, който е предрендиран. Иначе всички фигури са векторни, т.е. прекрасно анимирани и съвсем не са малко. Освен десетките мутирали изроди и немутирали членове на бойната ти единица, тук-там се мяркат разни заблудени цивилни нещастници, който си плачат за изяждане. И всичко това - добре раздвижено и озвучено. Е, не успях да видя похапването на хора, но съм сигурен, че ще е по всичко правила на гастрономията... **Играта е разнообразена с адвенчър- и RPG**-елементи, а това я прави доста забавна. Лично аз не си спомням много стратегии от типа X-COM, в които да мога да си разговарям с изроди, да събирам ключове, да откривам важни списъци, лежащи между вестници по бюрата в канцелариите. Освен тези дреболии, в играта има и доста заплетени пъзелчета, за които още не се знае, дали имат нещо общо с борбата срещу мутантите или ни готвят други изненади. **Хубаво е, че играта има RPG-елементи,** защото можеш да се вживееш в ролята на войник по-добре, когато някой те води от победа към победа и така си подобряваш всички качества. Това авторите на ODIUM го обещават! Не е нещо кой знае колко оригинално, но пък значи, че Odium ще е добра в игрално отношение. **Ако ти е домъчняло за смес от RPG,** стратегия и адвенчър, този продукт на полската фирма METROPOLIS вероятно няма да те разочарова. Стига авторите да спазят обещанията си и да се вместят в срока (първо се говореше за пролетта на тази година, после за есента - виж нашата рубрика InBrief в #12 на MG).



Производител: Metropolis
Дата на излизане: ~есен '99 г.
+ Комбинация от RPG, стратегия и адвенчър + Отлична графика и музика

-GM-



Изгубените души в тази игра са доста - пакетирани в обработени агнешки кожи, надписани "За пъкъла" и с печат "Бърза поща". Но получателят, Сатаната, от векове беснее, че колетите не пристигат. Къде и как се губят по пътя между земята и ада? Има тук нещо странно! Нещо, което не е наред. Не може току-така да изчезват грешни души. Или някой ги краде още преди лопатата на гробаря да е хвърлила последната буца пръст в пресния гроб на грешника... Или по-рано... Още повече, че това са души на истински грешници, на грешници с голямо "Г". Които са извършили грехове с голямо "Г" - убийства, предателства, вероотстъпничества... А не на хлапета, които са късали крила на пеперуди или са си бъркали в носа на публично място. Да, на ръба на XX век такива кражби на души не би трябвало да има!

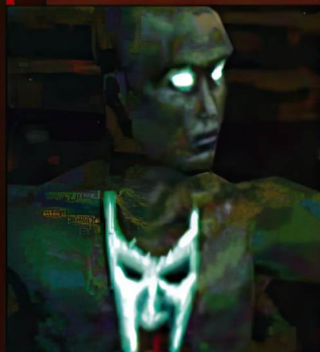
Тежки и тъжни облаци са надвиснали над земята. Бог плаче за изгубените души...

Мъж от Стария Завет

SHADOWMAN

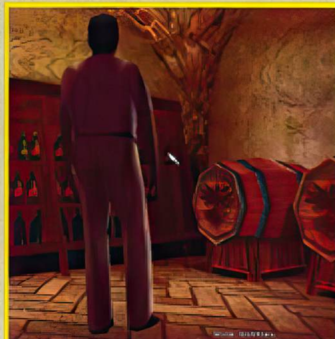
SHADOWMAN е новото мрачно произведение на създателите на известната TUROK, т.е. на колектива, наричащ се IGUANA. Мрачно не в преносния смисъл на думата, а в съвсем буквалния. Защото всъщност през цялото време на монитора почти нищо не виждаш, дори и да го осветиш докрай. Мрачно произведение, мрачна история, мрачна атмосфера... Дори светлината в тази игра е мрачна. Shadowman е мъж, сякаш излязъл от страниците на Стария Завет на Библията. Безсмъртен е, но животът му живот ли е? Той пътува насам-натам и защитава света на живите пред света на мъртвите. И обратното. Силите на злото наричат себе си Легия и са страшно много. На злокобното място Dead Side те са построили огромен храм и са го нарекли Asylum (убежище). В центъра на това "убежище" Легията е поставила извратения механизъм Dark Engine, където събира душите на онези, които в живота си са съгрешили. С енергията, която тези скапани грешни души съдържат, силите на Злото възнамеряват да отворят пряк коридор между света на мъртвите и света на живите. А по този коридор (ако го отворят) смятат да пуснат своята безсмъртна армия, която да докара докрай Апокалипсиса на Земята и да въдвори вечното Царство на Злото. Единственият, който може да попречи на тези пъклени планове, е Shadowman. Няма смисъл да подсказвам, кой е той. Знам, че си знаеш - ти си Shadowman!!! Няма да си кривя душата и направо си признавам, че навремето TUROK не ми взе кой знае колко акъла с нейния прехвален engine. Отначало и аз бях изпаднал във възторг - чудовищата са великолепно раздвижени и поведението им е интересно. Но много скоро взе да ме дразни архитектурата на нивата, а и engine-ът, който не позволява да стреляш между колоните или покрай стените. Досадно ми стана и непрекъснатото подскачане "от-не-знам-къде-си" "за-не-знам-къде-си", без да виждам какво има под краката ми. Казвам това, за да подчертая, колко приятно бях изненадан от SHADOWMAN. В който, според мен и енжинът, и ефектите, и атмосферата са на далеч по-високо ниво от TUROK. Сновеш между двата свята с блеснали очи и с пламтяща маска върху гърдите си. Минаваш през всякакви места и следиш своя немъртъв герой отгоре (като в HEXEN 2): в лондонското метро, в разните затвори, та чак до Dead Side. След което тръгваш обратно към мрачни храмове и вонящи жертвеници, за да носиш в самия себе си изгубените души, пречейки на Злото да натрупа енергията, която му трябва. Средата и сюжетът, главният герой, звуците и музиката, външният вид и поведението на враговете, предметите, които събираш (сърце, картитаро, мече-voodoo...) - всичко оформя изключителна мистична атмосфера в този разказ за мъж, свикнал да се среща очи в очи със злото. И да прибавим и вероятността във всеки момент срещу теб да изскочи немъртъв, когото не си забелязал, защото тихо е пълзял по земята, проклинайки на ум миналите си грехове... Аз съм любител на мрачните и потискащи игри, но в SHADOWMAN момчетата от IGUANA май направо са прекалили. Въртях копчетата, опитвах се да осветя поне малко образа на монитора, но се получаваше само някаква по-светла тъма - нищо повече. В SHADOWMAN са комбинирани 3D-екшън и логически адвенчър, т.е. имаш врагове и оръжия, но и инвентар с неговите предмети. Казано другояче, изпълняваш адвенчър-задачи от екшън-тип - горе-долу

като в TOMB RIDER. Играта е разделена на мисии, но можеш да се връщаш на което си искаш място, в който и да е вече посетен от теб свят. Възможно е например да посещаваш понякога своята voodoo-шаманка, която ти изпълнява по някой и друг ритуал, напомнящ soft-еротичен филм (с дрехи, разбира се). Изобщо, като за екшън SHADOWMAN има мощен сюжет, най-различни 3D-анимации и много писано слово - получаваш от ФБР дипляна с описанието на насилници и убийци или колет с карти-таро, които си имат своето послание, и т.н. Имам чувството, че авторите здравата са обмисляли и преценявали каква да бъде играта. Твоето оръжие примерно, най-често пистолет, действа в реалния свят по класическия начин - излита куршумът с огромна скорост от цевта и при точно попадение идва ред да поработят докторите патолози. Но в другия свят от това същото оръжие изскача ярък лъч, който така унищожава врага, че за моргата не остава и прашинка. Сам ще се увериш, колко ефектна е тази смърт, като видиш как по тялото на улученото зомби се появяват пукнатини, през които започва да прониква светлина, и после все повече се разширяват, докато всичко изчезне. По-добро изпращане на врага от този в онзи свят не съм виждал в друга игра.



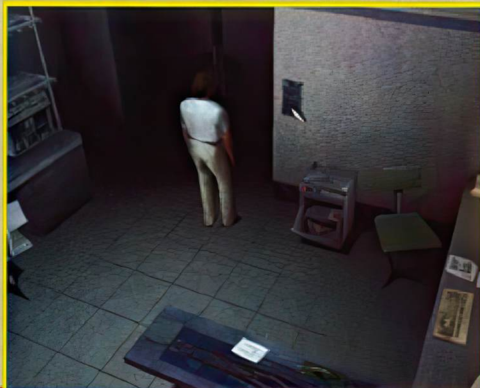
Не правя подробен анализ на SHADOWMAN, не само защото скоро ще пуснем рецензия за играта, но и защото засега разполагам само с бета-версията, а тя не дава пълна представа. Някъде ми куцаше управлението, от време на време играта засичаше... Чух, че авторите са обещали да оправят точно тези недостатъци. Както и да е обаче, все си мисля, че тази игра се очертава да е не от онези от златната среда, а от близките до най-доброто.

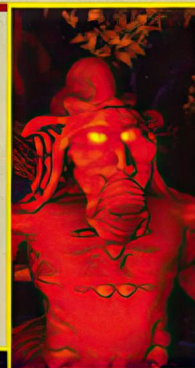
-GM-



WM

Фирмата TRECISION, автор на играта NIGHTLONG, е подготвила още един адвенчър под работното название WM. Очертава се това да бъде истински pointclick-адвенчър, използващ както thirdperson-поглед (като в TOMB RAIDER), така и firstperson-поглед (като в DOOM). Главният герой в играта, доктор Даниел Буун, е учен, специалист по паранормални явления. Той е нает да намери един специален уред, откраднат от лабораторията на таен правителствен изследователски център. С този уред се търси извънземна митична енергия, която после се концентрира и се превръща в оръжие с изключителна унищожителна сила. По всичко изглежда, че някой вече е включил уреда и той смуче ли смуче енергия - така че разполагате само с 24 часа, за да го намерите, изключите или унищожите. Действието на играта се развива сред декорите на реставриран замък в Австрия. Авторите обещават десетки NPC-фигури, стотици предмети, които трябва да събирате, и екшън-сцени, в които всичко по-скоро зависи от бързото кликване, отколкото от логическите умозаключения.





Seeker: one
The Story of Mimb

Тази игра е на фирмата LOGIC FACTORY, позната ни със своите стратегии TONE REBELLION и ASCENDANCY. Сега обаче авторите са се спрели не на стратегия, а на RPG. В ролята на главния герой се озовавате на планетата Gondwana и се трансформирате в животното Noman, най-умното животно на въпросната планета. Разполагате с четири крака, две ръце и огромна глава. Което все пак е по-добре, защото вашата родна Земя е засегната от ентропична буря; така че радвайте се, че изобщо сте жив. Можете да си изберете какво да правите - да се втурнете да спасявате Земята и пак да си станете човек или навеки да си останете Noman и да си изучавате тайните на вашата нова родина. SEEKER е предназначена както за сингълплейър, така и за мултиплейър по Интернет в стила на ULTIMA ONLINE или EVERQUEST. От фирмата обещават и още епизоди по Интернет.

-GM-

В MIGHT & MAGIC 7, продължението на прословутия 3D RPG продукт, ново няма. Поне нищо, което да се вмести зад нокътя на средно голям троглодит след старателен маникюр. Естествено, всичко зависи от добрия стар ъгъл на зрение. Ако сте новак на MIGHT & MAGIC, седмото продължение може и да ви хареса, защото е все едно дали е седмо или двайсето. Структурата на играта ви е непозната. За развитието на характерите не знаете нищо и ще се радвате, щом докарате своя герой до левъл 100 и по-нагоре. А когато тук-там се натъкнете на някой и друг извънземен или на мъничко лазерно оръдие, няма да го вземете присърце, защото добре знаете, че истинското fantasy днес просто не може да мине без почтен Sci-Fi. Толкин направо се е издънил, като не е завършил своя "Господар на пръстените" с грандиозен финал в космически кораб и не е казал, че хобитите са всъщност извънземни нашественици с убийствени замисли. OK, така вече отиваме прекалено далеч! Хайде сега обратно в света на могъществото и магията.

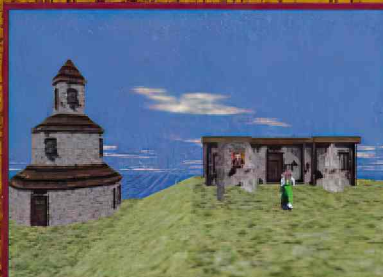
добър път надолу

Тъй като може да не сте играли предишната MIGHT & MAGIC (M&M6, #4 MG), позволявам си на това място кратка рекапитулация, в която всъщност става дума за Шестицата, защото Седмицата е същата и не се различава с нищо, освен с незначителни дреболии. И така: фентъзи RPG, поставена в добре известен свят. Известен както от предходните серии, така и от отличната стратегическа игра HEROES OF MIGHT & MAGIC, която неотдавна дочака трето продължение. Свят, пълен с класически и по-малко класически уродчета. Свят на непрекъснато протичащи и никога не свършващи битки за власт. Свят, под който дремят древни космически кораби на бивши човешки колонисти, чиито потомци са мутирали във всякакви джуджета, елфи и дракони. Може би! MIGHT & MAGIC 7 залага на градивността. Строителство на крепост, което печелите чрез изпълнението на лесна задача, състояща се в донасянето на разни странни предмети пред строга комисия. Възнаграждението за тези обиколки е порутена крепост, задръстена с гоблини, които трябва да преселите с крайно лоши средства в обятията на вечността. С това обаче вашата задача едва започва. За да обновите своята крепост, е необходимо не само да намерите сръчни джуджета-строители, които да се заемат с реконструкцията, но да станете "видими" в очите на своите съседи, за да ви считат за пълноправни владетели. С кръвта си трябва да изкупите честта, която ви е оказана с получаването на проблематичното имение... Именно затова в седмата част НЕ можете да докарате герои от шестата. В BALDUR`S GATE например можете дни и седмици да се пилкате със своята компания, за да повишите накрая в датадиска едно или две нива, а загубата на FINALSAVE от главната игра по същество е игрово самоубийство. Тук със спокойна съвест изтривате всички предишни позиции и започвате отново. Това е донякъде логично, защото в MIGHT & MAGIC изобщо деградира концепцията за някакви левъли. (Да ви кажа нещо между другото: когато довърших предишната серия, всички мои фигури бяха на левъл 105 и ми оставаше доста опит, за да повишавам по-нататък. Липсваха ми само парите за упражняване на по-високо ниво. Съотношението 105 към 7, респективно 8 в BALDUR`S GATE (9 или 10 в TOTSC), е достатъчно красноречиво.) В M&M7 имате четирима герои, които се набират от класическите раси (джудже, човек, елф и гоблин). От всяка раса има по два мъжки и женски екземпляра - така може да си формирате чисто човешка или примерно гоблинска компанийка. Разликите между расите са минимални. Те се различават само по бързината, с която повишават някои от основните си качества (джуджетата по-бързо печелят сила и устойчивост, елфите - интелигентност и точност, и т.н.). Има общо девет различни професии, от които някои са "чисти", като Sorcerer, Knight, Thief или Cleric, а други са смесица от останалите - Paladin, Ranger. Тъй като не можете да имате всичко, трябва да изберете тези професии, които най ви подхождат, при което най-лошата комбинация вероятно е компания от четирима гоблини-вълшебници. Колкото малко зависи от избора на расата, толкова малко зависи и от избора на професията. Цялата дейност в играта всъщност е съсредоточена в управлението на различните умения - оръжия, брони, магии и разни. Ограничени са способностите да се владеят различните оръжия - без минимално умение с даденото оръжие не можете въобще да го използвате; същото

Какво ново предлагат авторите на седмото продължение на легендарната серия? Отговорът е сравнително кратък. **Нищо!**

важи за броните и щитовете (ако не ви е ясна употребата на бронята, няма да можете да си я сложите). Школите за магия са девет, но някои са само за определени професии - елементарните магии (земя, въздух, вода, огън) принадлежат на вълшебниците, клерикалните магии (тяло, душа, мисъл) - на духовниците, и накрая последните две школи (светлина и тъмнина) са достижими чак много късно в играта. Останалите умения са търгуването, идентификацията на предметите, идентификацията на чудовищата, поправянето на предметите, обезвреждането на клопките, отварянето на ключалките и други. За да стане по-сложно, само основно умение не е достатъчно. Във всяко от тях трябва да инвестирате точки, които повишават способността ви в дадената област. Колкото по-голямо умение, толкова по-добре. Освен цифровото изражение на умението има и четири степени на майсторство. Тях постигате само с обучение при майстори, разпръснати из цялата страна на места, които трудно запомняте. Във всяка област можете да сте нормален начинаещ, експерт, майстор или (сега) Гросмайстор, което вероятно е най-голямата новост в сравнение с Шестицата. Обучението струва пари и главното - за по-висока степен са ви необходими достатъчно предварителни "точки" по избраното умение. Идеята не е лоша, но има и свои кусури. През цялата игра се натъквате на учител случайно, в къщи, които не са означени с нищо. Много рядко имате щастието да попаднете на учител в момент, когато сте готови за повишение, т.е. всеки път трябва да се връщате обратно и да търсите къде по дяволите се намира този човек. А без повишение не върви, защото не можете да използвате по-високи вълшебства, докато не станете експерт, майстор или гросмайстор. Кратко и ясно: добрата стара досада. При пътуването си из страната воювате с неприятелите със стрелкови оръжия (в началото това са лькове и арбалети). Въпреки че можете да развивате умения за близък бой и вълшебства, далеч по-полезно е да научите всичките си герои да боравят добре с лък и да стрелят почесто от разстояние. Боевете протичат, от една страна, в реално време (после това се превръща във fantasy Quake), от друга страна, можете да превключите на ходове, където грижливо да планирате всяко мушкане или сечене. Вълшебствата в началото са малко неефективни, но всичко се оправя само след седмица почтена игра - докато обучите фигури на средно равнище (от седемдесетия левъл нагоре вече върви добре) и да използвате мощни вълшебства от типа meteor shower или evergreen Armageddon. Това, което нямате в своя арсенал в началото, можете да заместите със скъпи магически пръчки и свитъци. Класика! По отношение на грозотата техническата обработка на MIGHT & MAGIC 7 никак не изостава от предишната част. С тази разлика, че времето малко е напреднало. Тук-таме ускорената графика с отвратителни спрайти вместо неприятели днес вече е архаична работа, каквато може да си позволи WESTWOOD (което прави във все по-лошата и по-лоша LANDS OF LORE) и каквато не може да си позволи 3DO, ако иска да се удържа на ниво. M&M7 не само се играе абсолютно еднакво, но и изглежда напълно еднакво с M&M6 - може би само вълшебствата са добили малко по-добър вид и се държат като цветни светлини с по-малко гнусни ефекти. Все пак има една новост и тя може би е по-добра от цялата игра. Това е играта на карти Arcomage, която можете да поиграете в коя да е добра кръчма. Намерите ли тесте карти, можете да се впуснете в играта. Това е нещо като сто пъти опростен MtG - имате три източника на "сила", респективно източници: тухларна, диаманти и зоо. В тухларната с всеки ход ви се увеличават тухлите, диамантите повишават магията, а зоо - чудовищата. С гадаене на карти можете да повишавате своите запаси или да намалявате неприятелските запаси, строите своя кула и укрепления или понижавате неприятелските укрепления и използвате някои бонусови карти. За известно време е забавно, но отегчава толкова бързо, колкото започва да забавлява. А сигурно няма да седнете зад MIGHT & MAGIC заради една тъпа игра на карти.

-GM-



New World Computing/3DO

PC WIN '95/'98/NT

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 400 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

Плюсове: + Спорадична поддръжка на 3D ускорители + Извънземните тук не са от началото + Игра на карти Arcomage

Минуси: - Нищо ново под Слънцето - Минимално преработена графика

Стотици часове игра на все същото в архаична техническа обработка, минимум нови идеи и една игра на карти към товаОбщо взето, не го разбирам! Защо авторите са оставили обещаващата поддръжка на 3D-ускорението? Защо няма повече нови неща? И защо по дяволите M&M7 не се продава като датадиск за половин цена? За нова игра в истинския смисъл на думата изобщо не може да се говори.

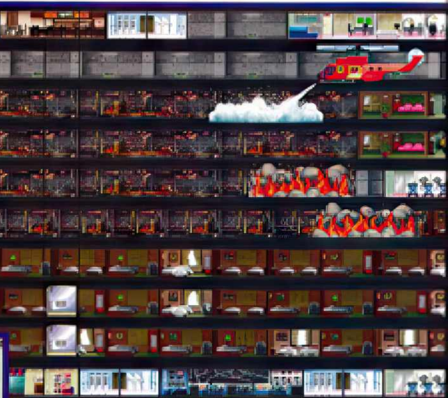
YOOT TOWER

японски строеж!!!

Отлично разширение на по-малко известната Sim-история. Но само разширение, а не нова игра. А знаете ли я играта SimTower? Не? Тръгвайте да я търсите...

Знаеш ли какво е да живееш в сянката на някой друг? Това значи да не те забелязват, да те подминават, да те подценяват. Ето това е случаят със SIMTOWER - симулатор на строеж на небостъргач. SIMTOWER (говоря за първата SIMTOWER, разбира се) винаги е била в сянката на SIMCITY, при това незаслужено. А знаеш ли как е създадена играта? Чети и си води бележки! **Имало едно време работлив и любознателен японец на име Yoot Saito.** Един ден, като си чакал на опашката пред асансьора в един небостъргач, в главата му се завъртял въпросът: защо асансьорите в някои сгради се движат по-бързо, а в други - по-бавно. И тръгнал японецът да разпитва производителите на асансьори какви ги правят. Аония му обяснили най-сериозно теорията за масовото обслужване, придвижване и извозване. Но на жълтия любопитник тая теория му се сторила метафизична и неясна. И за да доразбере нещата, седнал японецът, чертал и смятал, от което, вместо природоестествена яснота, се получила компютърна игра. Занесъл японецът играта във фирмата MAXIS, там я харесали и така се появила първата SIMTOWER. **Това е прекрасна игричка, пълна с човечета, които живеят на едно място, на друго работят, на трето се хранят, на четвърто пазаруват.** А геймърът е

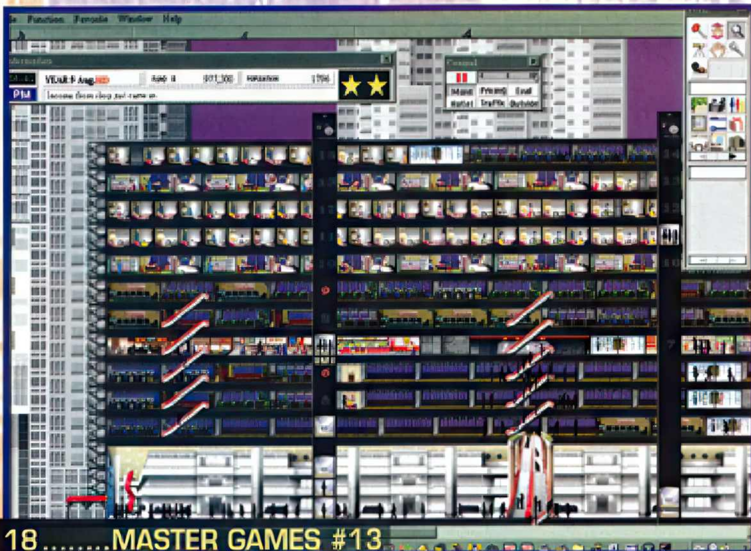
длъжен така да управлява цялата тази бъркотия, че асансьорите да работят перфектно, да няма улични задръствания, да не се чува грохотът на градската железница и т.н. **Да видим сега какво предлага новата игра YOOT TOWER.** Докато в първата SIMTOWER имаш само една игрална площ, сега разполагаш с целия мегаполис Токио, с красивите японски водопади и с луксозен хотел на Хавайте. Разликата не е само в графичния фон - сега всяко място си има своя стратегия. Някъде се занимават с туризъм, другаде се грижат за правилното и бързо хранене на чиновниците, на трето място... е, няма да изброявам, че мястото е кът. Някои сценарии са доста трудни, което означава добро забавление. **В YOOT TOWER центърът на играта не е програмирането на асансьори**, а структурирането на небостъргачи или на земестъргачи (как



другояче да нарека сграда с 2 етажа над и 36 етажа под земното равнище). Човечетата в играта са разглезени и, ако около техните жилища е прекалено шумно, ако няма наблизо автомат за кафе, ако липсват тоалетни, мигом си вземат шапките и се местят да живеят другаде. (Да им имаме проблемите на японците!) Така че в YOOT TOWER трябва да се бориш за благоразположението на човечетата, всякак да им се подмазваш и дори от време на време да им намаляваш наема за жилището. (Японец да си на тоя свят, ей!) **В графично отношение обаче играта сякаш е одрала кожата на предишния SIMTOWER.** Винаги съм си мечтал за стратегия в 3D, но все не ми се отваря парашутът, както се казва. И този път не ми се отвори - никакво 3D няма. Толкова е добра и забавна играта, толкова е интересно и приятно да следиш всекидневния живот на своите човечета, лично да ги разпитваш за радостите и проблемите им, но защо авторите не са пипнали малко и графиката. Бога ми, не разбирам. Ама вече е късно за вайкане, пък и някой пита ли ни... **Управлението на играта като че ли се е мумифицирало** и при гейма понякога може и да изспувате. Срамота е: и графиката, и управлението са вехтория. Но все пак YOOT TOWER се играе добре и най-важното, въобще не е бавна. **YOOT TOWER е японска игра и носи в себе си манталитета на Изтока, на боговете на електрониката, на саденето на бонсай-дръвчета, на каменните градини, т.е. съдържа любов и уважение към дреболиите, а това е добро качество.** Аз лично си ги обичам японските игри - по-приятни са от непрекъснатото унищожаване на мутирали създания с мутирали оръжия в мутирали местности.

Плюсове: + Великолепна Sim-овска история със симпатични човечета + Всяко човече някъде отива, нещо прави, нещо иска

Минуси: - Остаряла графика - Малко промени в сравнение с първия SimTower



Sega / Sega

PC WIN '95/'98

MIN.: P 100, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

BoomBlaster

5%

ПЕРФЕКТНИЯ САУНД ЗА
ПЕРФЕКТНИЯ ГЕЙМЪР

JVC PersonalityAUDIO

Rock to the Sound of Music! It's All Shake, Rattle and Roll.

СПЕЦИАЛНА ПРОМОЦИЯ ДО 15 ЮЛИ НА JVC BOOMBLASTER

САМО ЗА ФЕНОВЕТЕ НА MASTER GAMES

СПЕЦИАЛНА ОТСТЪПКА 5% В МАГАЗИНИТЕ НА JVC

Built-in GUITAR AMP

MIC Mixing

Талончето за отстъпка ще откриете в "Геймърско дело"

гр. София
ул. Г. С. Раковски 151
тел. 02/ 980 99 31

гр. София
бул. Васил Левски 60
тел. 02/ 980 17 60

гр. Варна
бул. Княз Борис I 29
тел 052/ 606 559

гр. Пловдив
City Center
бул. Княз Ал. I Батенберг 32
тел. 032/ 62 28 90

JVC

BATTLE ISLE 3: shudow of the emperor

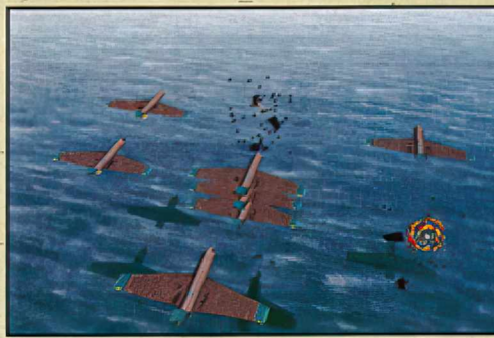
Понятието "сага" точно показва, че историята, с която се среща ме, е обширна и добре разработена. Тази дума звучи като катедрала или като омайващ център на исторически град, където окото с удоволствие се мята от форма на форма и се просълзява от умиление при спомена за славното минало. Сага в компютърно-игрален смисъл е величествена серия от игри; едно от друго по-добри парчета; нескончаеми часове на увлекателни приключения, които, колкото повече играете, толкова по ви поглъщат в своя свят и толкова по-нетърпеливо очаквате следващата част.

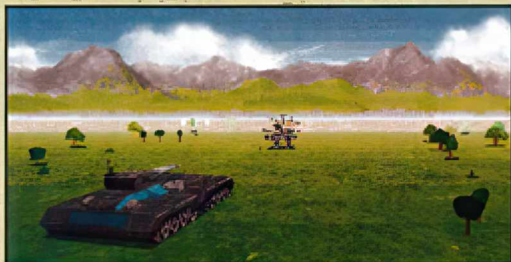
В битката навлезе Саго

Вие вече знаете, драги стратегически съиграчи, генерали, фелдмаршали, Герои на MG съюза, старши лейтенанти, макиавелисти, мислители - накратко златни супермозъци и игрален елит! Миналия месец на нашия компактдиск (MG CD#12) се появи стратегическата стратегия BATTLE ISLE 3; бижу, прекрасен продукт на германския дух! Е за него ще говорим сега. ***Ако някой не знае, основата на немския манталитет е дуалността*** FF - думите "Der Freund" и "Der Feind". Те са нещо като азиатските "ин" и "ян" и - ЗА СЪЖАЛЕНИЕ - са формирали не само манталитет, но по едно време (Втората световна) и повърхността на Европа от Ламанш до Сталинград. Както се казва обаче, всяко зло - за добро! След компресирането на великонемския дух в първоначалните граници възникна отличният екип BLUE BYTE, който пък предизвика възникването на съвършения екстракт на немското виждане на света във формата на сагата BATTLE ISLE. В този свят нямат място съвети за сигурност на ООН и други изцяло не немски институции. Тук е като в залите на Валхала - постоянно се бият разни народи чисто за забавление и по принцип. ***Въпросният рай се нарича Chromos*** и се отличава с трайно напрежение. Der Freund непрекъснато воюва с der Feind, а когато der Freund спечели, следва вътрешно делене и възниква следващият der Feind, за да бъде затворен цикъла на поява и край, на възстановяване и разрушаване. Най-старата BATTLE ISLE с два дата дискa е интересна, но същинският пробив направи едва тоталната BATTLE ISLE 2. Страхотната игра, нафрашкана със сухопътни, морски и въздушни единици, беше допълнена с отличния датадиск TITANS LEGACY, където под влияние на силите на der Feind чрез политически интриги от победилия Val Harris (тоест вие) се получи пак изверг, който трябва да хване оръжието, танковите съединения, далекобойните ракети и подводниците (технология, която немският манталитет е овладял отлично и се чувства нея като риба във вода). Геймът е страхотен! Богатството на единиците, обмислените карти и възходен като стратег, толкова в това не го бива сина му (Бог знае дали въобще е негов син!). Синът е така калпав, че пада надолу до тъмния принцип на der Feind и се налага в третата част да играете в ролята на добра жена именно против неговата армия. Та, значи, вие сте Саго, нещо като Лара Крофт в частично стратегическо и частично киберпънк изпълнение, тъй като в нея се смесва женствеността с дигиталния дух на отдавна загиналия император Punt Vassius. Император с кърпа на главата и без мустаци, което не стои зле! Да играеш като жена-воин-мислител е толкова увлекателно, че у някого може да се появят проблеми със собствената му полова идентичност, а това е нещо, което обикновено се случва повече при упорита игра на RPG, отколкото при спокоен хексагонален ходов гейм. ***BATTLE ISLE 2 е DOS-творба,*** обаче третата част на сагата е създадена и програмирана за Windows и дава възможност за пълно конфигуриране. Изключителен е "скритият ход на опонента" - докато при първата част на играта притеснено наблюдавате половин час как компютърът избива вашите единици, тук научавате само резултата от

отличната за времето си графика направиха от тази игра съвършен хит. Дни, много дни са необходими, докато стигнеш до последния остров на der Feind - това си е направо страхотен труд! ***Третата BATTLE ISLE ни отвежда*** във времето, когато Val Harris си отива от неустойчивата и опасна политическа сцена и оставя ролята си на своя син. Не е ясно дали в немския манталитет, сексът и генната наследственост са der Freund или der Feind. Но колкото Val Harris е пре-

хода (а ти си блъскай главата, командире, какво те е убило!). Богатството на единиците от предишните части е допълнено с чудовищност от всякакъв вид, включително крачещи бойни роботи и летящи крепости Pterano. Рандевуто е със 64 вида бойни и помощни единици, а в един момент на картата да има до 400 единици. Тоест играта е на широка нога, в която е възможно да си настроите прозорците толкова големи и толкова zoom-ирани, колкото ви е необходимо за прецизен и разширен преглед на бойната ситуация. ***Забележително добре са оформени двубоите*** - с прекрасни 3D модели на бойни машини, покрити с реалистични текстури. Свеж е видът на атакуващ боен влак или на торпедо, мушкащо се директно в корпуса на транспортен кораб, натъпкан с бъдещи корабокрушенци. Тези неща, вмъкнати "между другото", създават реалистичното усещане, че наистина си на бойното поле, което не е надминато и в най-новите заглавия. Вярно, това е далеч от пълноценното триизмерно бойно поле в MACHINES да речем, но заедно със силния сюжет и филмчетата придава на "сухата стратегия" кинематографичен дух. Играта съдържа един час филмови вмъквания - колко често има нещо подобно в стратегия?! ***Безкрайно обширната игрална карта*** дава простор за маневриране и възможност за необичайни решения. Със строителни возила например може бързо да се построи мост през реката. Възможно е да потеглиш на гатраде пътуване с обсадни триколки дълбоко в неприятелските линии и да се натъкнеш на склад с танкове, които да обсебиш. Изумителни възможности, разиграващи се на карта с променливи теренни условия - след настъпването на студ корабите се приковават в леда и е възможно да се нападат с танкове, но ако падне топъл дъжд, сухопътните единици върху замръзналата вода потъват! Абсолютна красота...





-GM-

Дяволско парче е BATTLE ISLE. Щастие за вашите семейства, мили стратези, е липсата на едитор на карти. Официален не съществува, тъй като "създаването на карти е много сложно и в самата BLUE BYTE го умеят едва двама души". Все пак има няколко hack-а, с които са създадени няколко прости мисии в повече. Така че - ако решите да не програмирате едитор (в обратен случай това ще има върху семейството на стратезите поне опустошителния ефект на войната срещу Милошевич) - би трябвало вече да сте спокойни и умиротворени. Нали ви дадохме месец аванс!

Bluebyte

PC WIN 3.11/'95

MIN.: 486DX4-100, 8 Mb RAM, ?? Mb HDD, VGA 256

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

ALBION

Пореден подарък за верните ни читатели в някой от следващите ни броеве.

Според последните анкети сред феновете на RPG по целия свят (пак напомням, че RPG значи Role Playing Game, а не Ръчен Противотанков Гранатомет) трите най-любими игри от този жанр са DUNGEON MASTER, BALDUR`S GATE и ALBION.

Тъй като RPG-тата са много популярни и сред читателите на Master Games, решихме да ви зарадваме с едната от тях - с ALBION. Тази страхотна игра е като дълбоката вода: който иска да се научи да плува, трябва да скочи в нея. Така не само ще му се изясни плуването, но и ще изпита страхотно удоволствие от този RPG-адвенчър, напомнящ по сложността на сюжета си FINAL FANTASY 7. ***Намерението на авторите на ALBION*** от фирмата BLUE BYTE е да направят нещо, което е интересно като WIZARDRY VII, но е още по-добро. И са сътворили щура смесица от средновековна готика и научна фантастика, разиграваща се на екзотична и пъстра откъм живот далечна планета. Историята започва на изпаднал в затруднения космически кораб, от който вие се катапултирате на най-близката планета, обитавана от няколко разнолики и странни раси, спрели развитието си някъде в оня цивилизационен период, който ние наричаме Средновековие. Воювате с бластер, но щом неговата енергия свърши, продължавате с по-традиционните копия и мечове. А накрая ви очаква суперпосещение от дълбините на космоса, след което отново сте предишния звезден пътешественик и боец. Но между това начало и този край вашите приключения, битки и задачи са стотици и хиляди.

-GM-

ALBION е от игрите, при които на света остават само две същества: вие и компютъра. Сега вие сте на ход!

Bluebyte

PC DOS / WIN '95

MIN.: 486DX4-100, 8 Mb RAM, ?? Mb HDD, VGA 256

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

EXPENDABLE

касапница, която си струва

Зовът "Екшън!" за този продукт важи двойно. EXPENDABLE е огромна пукотевица, разпростряна на пет планети и няколко космически кораба. Още от увода се запознаваш с живота на хората в третото хилядолетие. Малко човече се ражда и изкуствено израства до възрастен мъж, означен с белега "Expendable", което ще рече нещо като "боец за застрелване". Мозъкът му е изчистен от излишни мислени ходове и емоции и единственото, което иска, е ДА УБИВА! Производството на войнициberserk, пазещи остатъка от човечеството от инвазия на нашественици, е приятно изобразено в рендирания увод на играта, чиято натуралистична праволинейност яко те рита по задника и те пуска на чужда планета, зареден с адреналин и с огромна пушка в ръце. Привет, новобранецо, и не забравяй - още зад първия ъгъл те чака не пясъчна площадка, а тълпа нашественически убийци. Хубаво е, че тази игра от самото начало не се пипка с нищо, а без усукване мигом скача в твърд екшън. Няма сетъпване на глупости. Настройваш трудността и избираш просто управление. Мисиите са без карти и стратегически планове, трябва просто да се преминат до края, където да се обезвреди господин Boss, играта да се съхрани и да се върви нататък. За PSX и други конзоли има стотици такива игри, например ARMAGEDDON или ONE, но никоя не изглежда графично толкова добре като това PC-зрелище и никоя не е така приказно плавна, че да погледне смело в очите Voodoo 2 или Riva TNT. Програмистите и пидидистрибуторите на игри в една опаковка RAGE са стари грижовници, на които досега или им вървеше добре (INCOMING), или въобще не им вървеше (SAVAGE ARENA, DARKLIGHT CONFLICT), но кой очакваше от тях такава бомба като EXPENDABLE. EXPENDABLE принадлежи към онази рядка категория игри, чийто графичен енжин е толкова съвършен, че дава възможност на авторите да направят от полигонното тесто в игралния свят всичко, за каквото си помислят. Резултатът е приказно реалистична игрална среда. Върху теб се срутват къщи. От небето падат гигантски космически кораби, забиващи се десетки метри в земята. Експлозии раздвижват както сградите, така и повърхността, по която се движиш, в най-неочаквани ъгли и извивки. Ако наблюдаваш капките дъжд, създаващи лъскави локви върху металните панели, или вълнуващата се морска повърхност, направо се радваш, че си купил 3D ускорител и мислено благодариш на фирмата RAGE, че е създала игра, при която от пръв поглед се вижда, че използва стопроцентово 3D ускорението. Музиката звучи сякаш идва от ухото на Терминатор II. Подобно е положението и със звука, чиято поддръжка на Direct Sound 3D и EAX система наистина предизвиква страховитото усещане за изстрели, свистящи край ушите. При това има поддръжка за Forcefeedback, с което човек изпитва чувството, че се е озовал с единия крак (ръка) във война. Автоматичното, но хитро движение на камерата определя "посоката на пътуването" и често хубаво те изпързалва, когато зад гърба ти, който преди малко е бил "отстрани", се изсипят десет бесни извънземни. В комбинация с непрекъснато променящата се и рушаща се среда на играта зрелището си е страхотно и то преди още да си стигнал до самата касапница. Филмовото темпо на EXPENDABLE много прилича на HALF-LIFE и дори може би малко го изпреварва. Главното в играта, разбира се, е убиването. Десетки различни видове нашественически сбирщини се изсипват върху теб отвсякъде, но земните фабрики са те въоръжили подходящо. Винаги са ти под ръка всевъзможни подобряващи се оръжия - "обичайно" лазерно оръдие, огнемет, напалмова пръскачка, ротационна картечница, базука, гранати. От теб зависи каква тройка оръжия ще избереш, за да я развиваш до все по-високо ниво на унищожителност, събирайки съответни powerup-и. Сеенето на смърт обаче изисква задължително размишление: дали за дадената зона да се употреби огнемет или ракетомет - в зависимост от това към какво в съответната част на играта изродите са чувствителни и на кое устояват. Някои оръжия са идеални за стрелба по далечни цели. Други

GAMES HOT

оправят гневливците, които стигат чак до тялото ти. Има и разни видове мини и гранати, с които се унищожават особено твърди противници и се чистят минни полета. Известен елемент на размисъл се съдържа и в събирането на карти за достъп и преминаването на охранителните лазери докосваш-и-свършваш. Картите за достъп рядко изключват напълно лазерите. В повечето случаи само ги объркват, карат ги да мигат и да пръскат електрически искри, а твоята задача е внимателно да се промъкнеш през възникналата смъртоносна вихрушка. **Двайсетте нива, с които трябва да се справиш преди да се добереш до края, те насичат на пулсиращи от адреналин парченца живо месо.** Тази игра е твърда като гранит и трябва да се научиш да преминаваш и слепешката всяко ниво (освен може би първите четири), докато накрая я преминеш без загуба на живот. Ако си от по-наивните, които изразходват всеки живот и кредитите (Continue) още в началото, горчиво ще се каеш в по-късните нива, където загубата на три живота е практически неминуема. Въпреки че в началото е достатъчна класическата атака, т.е. яростно натискаш fire и се стремиш отчаяно и бързо да стигнеш края на нивото, съветвам те да не го правиш. По-добре е в първите нива хубаво да изтренираш управлението на фигурите, хвърлянето на гранатите в целта (чрез задържане и пускане на съответния клавиш). След това внимателно да проучиш държането на alien-ите и местата, където се пръкват, да овладееш управляемите изстрели, да се научиш да намираш тайните места и предмети, десетки от които са скрити навсякъде. И така нататък, докато станеш Expendable-виртуоз. Ако направиш това, ще достигнеш приблизително до петнадесетото ниво. След това, не знам, въпрос на характер е: ще се предадеш, ще чийтваш или просто дебело ще зачеркнеш седмица за последователна игра на EXPENDABLE и ако имаш голям късмет, може да стигнеш до самия край. Трудността на нивото NORMAL обаче още от дванайсетата мисия е толкова висока, че няколко пъти имах стократно желание да изтрия EXPENDABLE от диска и да изям CD-то, но какво пък, може би на теб ще ти върви по-добре. **Не се оставяй да бъдеш въведен в заблуждение от моите захаросани излияния.** EXPENDABLE има грешки и за съжаление те са няколко наведнъж. На първо място: абсолютно безсмислен лимит на времето, ограничаващ всяко ниво със сурова часова примка. Тя най-вероятно би трябвало да те спре да не се разтакаваш излишно. В действителност обаче това е гилотина, която често осуетява почтените ти усилия с отвратителното съобщение "You`re Expendable". Вярно, добре е, че в повечето случаи врагът не връхлита в безкрайни неунищожими редици, но каква е ползата, като не можеш да спреш дори за няколко секунди, за да не надхвърлиш времевия лимит! Друг недостатък е невъзможността да уцелиш отбранителните оръдия и неприятелите, поставени в по-високо или по-ниско положение от твоя войник. Стрелбата ти е над или под целения обект, а противниковите изстрели винаги те достигат без проблеми. В цялата игра (освен гранатите и бомбите) има едно-единствено оръжие, чиито изстрели могат да се управляват (макар и трудно) във вертикална посока, а това си е направо нищо. Прекалено ограничени са запасите от всички муниции, освен основните гъделичкащи пушки, но това може да е само мое субективно усещане. Очевиден недостатък обаче е недобрата кооперативна игра на двама геймъри, в която фигурките на играчите са толкова подобни, че човек непрекъснато не знае коя е негова и коя не.

А deathmatch-ът тук очевидно е само по задължение. **Но така или иначе това игрово побоище е толкова голямо - и графично, и технологично, и с кървавочервената игралност от първо качество, че недостатъците не успяват да го опетнят. Бягай да си построеляш, драги ми приятелю!**

-GM-

Плюсове:
+ Прекрасна стрелба за PC + Великолепно и бързо изобразяване + Шлифован 3D звук + Комплексност на нивата

Минуси:
- Объркваща игра при двама играчи - Понякога през всичките тези експлозии не се вижда нищо

Rage / Rage

PC WIN '95/'98
MIN.: P 166, ?? Mb RAM, 3D CARD, 350 Mb HDD
3D: ДА, всички карти
Мултиплеър: 2 GM

Оценка 8/10

За тази игра вече говорих два пъти: в #6 на Master Games излезе голяма предварителна информация в раздела Top News, а в #10 - кратко съобщение в рубриката In Brief. Основният принцип на играта е, че си в ролята на магнит, който събира предмети, пренася ги и ги складира някъде. Те не са чак толкова много - шасита, оръжия, мотори и антени за танковете, както и разни "бонусови" джаджи. С последните подобряваш своите танкове или разваляш танковете на противника. Шматкаш се по всички възможни посоки на екрана, събираш и складираш парчетии - това е: просто и логично. Просто и логично от отделните, правилно събрани железарии, можеш да строиш безброй бойни машини. Но това не стига, за да е на висота една игра, макар че в TANKTICS има някои забележителни неща. Което ме подтиква да кажа, подобно на един древногръцки мъдрец: "DMA DESIGN ми е скъпа, но истината ми е още по-скъпа!" С нетърпение очаквах TANKTICS и първата статия в Master Games, която написах за тази игра, беше ОК, но сега, след като я изпробвах, мнението ми е друго.

DMA DESIGN е фирма, която разбира от компютърни игри. Почти всеки техен продукт е великолепен в игрално отношение и се отличава със смели и оригинални идеи. Затова още в началото БИ ТРЯБВАЛО да кажа: TANKTICS е интересна игра. Нищо, че има много заимствания от PARADROID или NETHER EARTH - и двете са толкова отдавнашни, че какво ни пречи да възприемаме TANKTICS като нещо ново и оригинално!? НО НЕ ГО КАЗВАМ!

В TANKTICS правиш танкове и ги командваш. Как се правят тези танкове ли? Ами просто. Върху търкалящото се по земята шаси спускаш отгоре мотор, после поставяш някое и друго основно оръжие и накрая завършваш тази "торта", слагайки й отгоре "радиоглава". Накъдето и да погледнеш наоколо, виждаш да се търкалят всевъзможни парчетии - шасита, добри и калпави оръжия, "радиоглави" и какви ли не боклуци. Така че материал за танкове има предостатъчно. А като ти свършат отпадъците, сам почваш да си произвеждаш съставни части за танковете чрез специалните мелачки Part-O-Matic - огромни фунии, смилащи всичко, което хвърлиш в тях. Можеш да пълниш тези фунии не само с части от танковете, особено от вражеските, но и с камъни, които си събирал по пътя, с всякакви отпадъци, които не стават и за вторични суровини, а и с невинни овчици, които спокойно си пасат по близките полянки. От тези машини се изсипват блестящи и чистак нови части за твоите танкове и за лъскавата ти тенекиена армада. Толкоз за основните принципи в играта. А сега, за дреболиите. ***Дреболия първа са неприятелските танкове.*** Те са "Лошите Черни Танкове" и задачата ти е да ги унищожаваш последователно в цели четири... не годишни времена, а исторически периода (местиш се с машина на времето, явно). Първо в каменната ера (там танковете изглеждат като грамадни грубо издялани камъни, попривързани с примитивни въжета), после в Средновековието (танковете приличат на рицарски замъчета), след това в съвременния ни свят и най-накрая в прекрасното бъдеще. Танковете и магнитите в каменната ера не стоят много на мястото си, но това е положението - така са решили авторите на TANKTICS. "Лошите танкове" унищожават всичко, до което се допрат - не само твоите тенекиени произведения, но и твоята мелачка за части, и твоите овчици. Между другото, овчиците са важен атрибут, защото стават не само за пъхане в мелачката. Можеш да ги поставиш и върху лентата около нея, по която те тичат и увеличават оборотите на уреда ти за мелене. Ясно е, че жизненият ти интерес иска да изтрепеш вражеските танкове като бездомни помияри, да останеш жив и да преминеш в следващото ниво. Но твоят магнит не е достатъчен, той сам по себе си е безпомощен и начинът да унищожаваш вражеските танкове е да изпращаш срещу тях своите танкове. Кликваш върху готовия си танк, показваш му накъде да върви и срещу кой противник и го пускаш да действа. ***Танковете могат да бъдат съставяни от десет различни метални части, докато накрая изградиш доста странни вертикални гъсеници.*** Строителството започва, естествено, с шасито и свършва с "радиоглавата". А между тези две работи напластяваш до четири мотора и четири различни или еднакви оръжия. Неприятелят изпраща срещу теб свои модели "чудовища". В лютите битки танковете изстрелват снаряди, камъни, лазери, напалм и всякакви гадости от всичките си оръдия едновременно и всеки боеприпас попада в различни части на вражеския танк. Така например камъните, изстреляни от катапулт, нацелват задължително "радиоглавите" на танковете, а снарядите от обикновените оръдия удрят по онези части на вражеските машини, които са на приблизително същата височина на стрелящото оръдие. И т.н. и т.н. (Само дето няма кой да изкрякса: "Грабвайте телата!"). Но с изключение на изпращането на отделни или цели групи танкове в боя нямаш почти никакви възможности за контрол на самото протичане на битката - танковете ти са тромави и твърдоглави и често си правят каквото им скимне, а ти седиш, зяпнал и недоумяващ. Затова по-добре се съсредоточи върху пълненето на мелачката, върху събирането на частите, които излизат от нея, върху направата на нови танкове, върху къпането на уморените от тичане по лентата овчици в специална питателна слуз, за да се размножават по-бързо, и върху други подобни благопристойни дейности. Внимавай с тактиката, предупреждавам те дружески, защото е изключително важно да следиш развитието на ситуацията и да държиш под непрекъснат контрол придвижването на вражеските единици. Редовно ремонтирай както своята мелачка, така и танковете си. А последните трябва и да ги превъоръжаваш. Това става ето как. Избрания танк го разглобяваш по същия начин, по който си го сглобил, но в обратен ред - първо ще му махаш "радиоглавата", пос-

ле оръжията и моторите, а на оголеното шаси строиш нова бойна машина според мъдрите мисли, които е родил собственият ти мозък. След което, разбира се, можеш да се сърдиш само на себе си. При комбинирането на танковете помни, че колкото е по-мощен моторът, толкова по-бързо танкът се движи и с толкова повече оръжия може да бъде натоварен. Не забравяй, че някои шасита могат да се движат по пясък, други по сняг, трети по вода ("водните" приличат повече на бронирани кораби, отколкото на танкове). Ако ти е трудно да запаметиш правилата, не се притеснявай - в играта има на разположение осем добри "образователни" нива. ***Всичко това са добри хрумвания на авторите на играта и нищо не би трябвало да ни смущава.*** Лично аз на времето бях изчел внимателно всички възможни web-страници, предварителни статии и всякакви информации за играта преди TANKTICS да се появи на бял свят. Бях въодушевен в очакванията си. Но сега... сега съм разочарован и ще се опитам да обясня защо. ***На първо място направо ме ядоса хаотичността на битките.*** Щом на бойното поле се срещнат повече мястото й, всичко да иде по дяволите. Голяма досада е, че врагът няма мелачки, които да му правят части за танковете, а разполага само с някакви радиопредаватели, привикващи нонстоп отнякъде безбройни пълчища от танкове - търкалят се насреща ти без всякаква мисъл и ред, което не може да мотивира геймъра. Но и това не е всичко - изпълнението на някои мисии е свързано с неприятен времеви лимит,

от 10 танка (а в добрите игри тези танкове може да са по няколко десетки), настъпва такава бъркотия, че не можеш да разбереш кой танк на кого е: твой или противников. Танковете не могат да се управляват групово, а трябва да се занимаваш с тях един по един. Със своя "невидим" магнит (за съжаление е точно така, не можеш да разбереш накъде сочи магнитът в момента) имаш малък шанс да уцелиш нещо точно. А ако включиш магнита някъде, където няма нищо за събиране, той си остава действащ докато под него не се появи нещо, което да прибере автоматично, независимо дали то ти трябва, или не. В битката може да се случи по погрешка дори да откъснеш "радиоглавата" на някой от твоите танкове и още преди да успееш да я поставиш обратно на което е вбесяващо, защото TANKTICS не е игра, в която темпото има решаващо значение. Друго за ядосване е липсата на избор за ремонт на танковете и мелачките. Единствената възможност да ги ремонтираш е "ремонтният" бонус, който се изсипва от мелачката "веднъж на сто години" - не остава друго, освен да чакаш неприятелят да ти унищожи някои части, които после да модифицираш по изключително сложен начин. Да не говорим, че много пъти не можеш да разпознаеш на кой танк каква част му липсва. Освен водните площи, в играта има и някои направо смъртоносни места, като например движещи се пясъци или киселини. Танковете ти са достатъчно хитри и умеят да заобикалят подвижните пясъци, но в киселината се хвърлят безумно и тъпо се разтварят като бучка захар в горещ чай. На всичкото отгоре понякога си нямаш и представа какво се е случило и къде ти изчезват танковете. Факт, който може да те накара да ритнеш от яд компютъра. И още - TANKTICS няма поддръжка на 3D-ускорител и много често къса, а при някои по-сложни двубои на P 300 направо засича, независимо от графичната карта, която имаш. ***Е, това е основното, което исках да споделя - къде с радост, къде със съжаление. Малко ми е неудобно, дето писах в #10 на MG, че в TANKTICS "графиката тип cartoon е направо супер"***, но човешко е да се греши. Сега виждам, че графиката е на средно ниво, на каквото е и музиката на играта. И затова нито петдесетте вида различни оръжия, нито огромният брой всевъзможно сглобени танкове, нито доброто име на фирмата DMA DESIGN могат да са оправдания за описаните по-горе проблеми. TANKTICS в игрално отношение си е просто "горе-долу". ***Затова й давам и оценка "горе-долу". Такъв е животът, приятелю - веднъж "горе", веднъж "долу".***

-GM-

TANKTICS е разочарование, което изненадва. Все едно Стивън Спилбърг да направи лош филм. Но всеки има право да сгреши понякога, нали? Стига да не е сапьор...

Плюсове: + Интересна игра Минуси: - Хаотични битки - Зле измислен принцип на игрова логика - При интензивен гейм къса и засича - Остаряла графика и звуци

DMA Design / Gremlin Interactive

PC WIN '95/'98
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: Max 4 GMs
Оценка 6/10

THE GUARDIAN OF DARKNESS

"Вратата в края на коридора се приближава със страхотна скорост. Трябва да успея! Не е лесно, защото непрекъснато стрелят по мен. Проблясва поредният изстрел. А ми остава толкова малко. Дано издържа! Вратата!! Най-сетне!!! Проблясва синя светкавица. Рязко спирам и се обръщам. Насреща ми стои едно от онези копелета. През неговото възнасящо се тяло виждам ясно отсрещната стена и Вратата. За секунда променям бойното вълшебство от Erase Tendris на Blast Positiv. От ръката ми като бич изскача ярка ивица синьо-червена светлина и възнасящото се тяло на копелето започва да се гъне. Продължавам да стрелям по него. Май ще успея..."

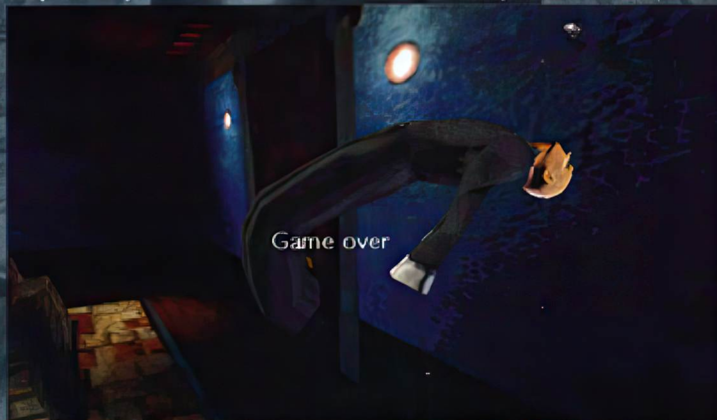
тичам, колкото мога

Оригинална игра с интересен сюжет и голям избор на вълшебства. Интересна комбинация на три жанра.

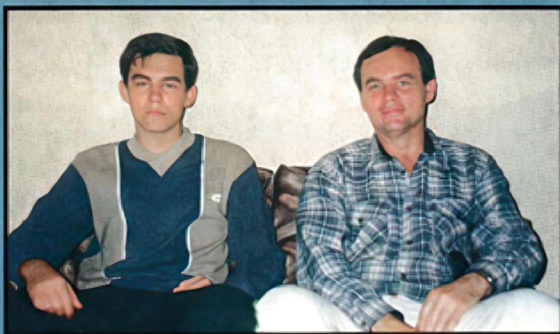
Плюсове: + Добра музика и звук + Оригинална комбинация на екшън, адвенчър и RPG + Пространни отделни мисии
Минуси: - Понякога доста лесна за игране - Май са попрекалили с екшъна!

Френската фирма CRYO пак атакува любителите на адвенчъра. Но не с класически адвенчър, а с игра, която може да се определи като "3D-екшън-realtime-адвенчър". Както казва нашият редакционен Косьо, "може да е сложно, но е точно." Край на безцелното размотаване по всички възможни полета, край на тактиката "срещу всичко използвай всичко". Геймърът, който има поне малко акъл в главата, няма и да се опита да играе по подобен изтъркан начин. В този смисъл играта напомня леко на ECSTARICA или на UBIK, ако, разбира се, бяха 3D. За напрегнатата атмосфера допринася много странният самотен монах Ekna, един от последните Пазачи на Вратата - тънката граница, отделяща живота от смъртта. Навремето той е избран от супертайна организация да попречи заедно с други Пазачи на надигащото се Зло да проникне от другата страна на Вратата, т.е. да премине от света на мъртвите в света на живите. През цялата игра, разделена на десет мисии, компания ви прави един от древните Пазачи на Вратата William Burnst, който казва каква е вашата цел и често дава различни съвети. Цялата история започва с тайнственото изчезване на безценен експонат от исторически музей за епоха, далеч преди Христофор Колумб да открие Америка. В течение на часове участвате в събития, изпълнени не само с паранормални явления, но и с врагове от плът и кръв. Всяка мисия се разиграва на различно място, така че веднъж сте в полуразрушен месокомбинат, друг път - в типично американско заведение за бързо хранене, трети път - в библиотека, а после и на много други странни места. Всички терени в играта се различават един от друг, враговете - също. А начините, по които ги ликвидирате, стават все по-сложни. Разполагате с 28 вълшебства, от които 15 са бойни, а останалите са за управление и търсене. Освен тях за ликвидиране на противниците можете да използвате реликви и свещени мечове, но доста често вашето най-ценно оръжие е добрият стар автомат. Атмосферата в играта е мрачна и мистична и направо кънти от скрито напрежение. В пълна хармония с тази атмосфера са тъжната музика и реалистичните звуци, от които от време на време ви полазват мравки по гърба. Всички диалози в играта са дублирани на разбираем английски език, а освен това има и субтитри. Графиката, както при всички игри на CRYO, е качествена и съвършено допълва мистиката в играта. В THE GUARDIAN OF DARKNESS се появяват някои доста полезни нещица, които помагат в играта и в решаването на заплетените загадки. Между тях са подробната карта и записът на всички ваши разговори и дейности въобще. Най-голямата изненада е управлението. В THE GUARDIAN OF DARKNESS се работи само с клавиатурата. Но това да не ви притеснява, защото управлението е прегледно, лесно и не създава абсолютно никакви проблеми.

-GM-



Cryo/ABM Morava
PC WIN '95/'98
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 300 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА
Мултиплеър: НЕ
Оценка 7/10



Кой печели голямата награда на Master Games???

Той е роден на 06 юни 1981 година и е запален фен на Master Games. Както вече сигурно сте се досетили, неговото хоби са компютърните игри.
Когато Ники дойде с баща си да получи наградата в нашата редакция, те все още не вярваха, че P450 е реалност.
Ние поздравихме Ники и му казахме, че това вече е неговият компютър, но той все още не вярваше на очите си. След това направихме снимката по-горе за спомен и си поговорихме. Ники ни обеща, че ще ни изпрати едно Email-че, след като се прибере и тества новата си придобивка. На сбогуване с компютъра в ръце, все още невярващи и щастливи, Ники и баща му си тръгнаха от нашата редакция.

За тези от вас, които са пропуснали тегленето на томболата по Ефир 2, даваме възможност да видите големия късметлия спечелил SUPER наградата P450 на Master Games. Това е Николай Цонев Цонев от град Русе, ул. Солун 24.

По традиция Master Games ви е подготвил поредната изненада. Решихме да дадем допълнителни награди и изтеглихме още пет талона. Наградите са: пет SUPER мишока Logitech.Ето имената на щастливците:

Десислава Николаева Драганова
гр. София, Студентски град, бл. 59, вх. В
Григор Асенов Асенов
гр. София, ул. Янко Сакъзов, бл.9б, вх.А
Петко Иванов Петков
гр. Бургас, к-с "Братя Миладинови", бл. 47, вх.В
Велислава Александрова Анастасова
гр. София, бул. "Цар Борис 3" 451
Боян Борисов Георгиев
гр. Свищов, ул. Х. Димитър 34

На всички печеливши, ЧЕСТИТО! Очакваме ви на адреса на редакцията ни, за да получите наградите си.

ЗАМЪКЪТ
най-добрият клуб
за компютърни игри в мрежа

PENTIUM-II 450 MHz, 64 MB PC/100 SDRAM
VOODOO BANSHEE 16 Mb, 17" SONY TRINITRON
7,6 GB HARD DRIVE, 100 MBit LAN

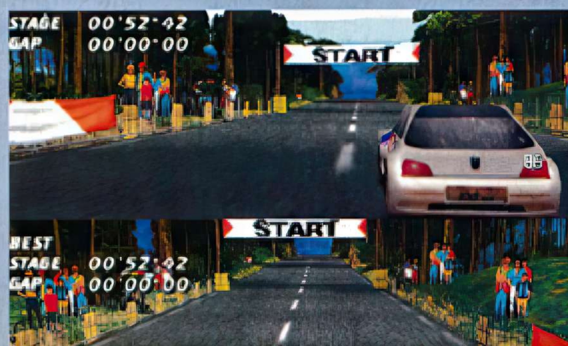
кв. "Красно село", бл. 194

V-RALLY vs SPORTS CAR GT vs BOSS RALLY vs THRUST TWIST`n`TURN

На стартовата линия са бучащите мотори на четири палещи автомобилни игри от последно време...

V-RALLY

Първа под ножа на рецензентската ми маса лягa PC-конверсията на видеоигралния хит на PSX, от който по целия свят са продадени над 1,5 милиона копия: V-RALLY. Въпреки че подобен висок старт прави от това парче фаворит на сегашното състезание, не всичко, що блести, е злато. Първото нещо, което привлича вниманието във V-RALLY, е общо взето успешната визуална обработка. Не че някак принципно руши 3D графиката. Нещо повече, графичният енжин е технологично остарял, но от естетична гледна точка въздейства приятно и балансирано. Следващото предимство е фактът, че не предлага прекалено кървави изисквания към компютъра. Звуковата среда няма да ви изненада със своя репертоар между безобидното "Брррууу", по-смелото "Бр-у-у-у" и бунтарското "БРРРММ". Съпровождащата музика не се отклонява от стандарта на обичайната в състезателните игри. **Та, значи, успешно се избавихме от нещата** около техническата страна на V-RALLY и спокойно можем да минем към по-важното. Първата ясна констатация е, че играта е екшън-състезание за PC и нищо повече. За търсачите на компютърна реалност тук няма златна буца, но всички останали биха могли да са доволни, ако... **Ако например колите не се вдигаха над повърхността.** Проследите ли карането на вашите съперници по-дълго от три секунди, разбирате, че нещо не е в ред. Тяхното пътуване напомня повече на недобре овладяно движение на дистанционно управлявани луксозни коли с въздушна възглавница. На места повърхностната неконтактност достига толкова далеч, че съперниците вместо да ви надминават, по-скоро ви НАДЛЕТЯВАТ. Във WIPEOUT това щеше да е в реда на нещата, но тук то може да се смята за повече от смел елемент. Липсва ми и карането по часовник. Не съм тесногръд, но все пак игра, която се нарича V-RALLY и съдържа широк асортимент коли, участващи реално в световните ралита, би трябвало да спазва правилата им. Желанието на авторите да направят абсолютно аркадно зрелище обаче се е оказало по-силно. Шестото чувство на геймъра би трябвало сега да се наежи и да изпрати на вечно невярващите неврони ясен сигнал: "Приятелю, тук нещо вони. Внимавай." **Обаче да бъдем конкретни.** Следващите неща, които безкрайно те ядосват, са двете централни точки на състезателната игра: управлението и driving feel, т.е. "усещането от карането". Ако тези неща не са наред, отпишете спокойно и най-надеждно изглеждащата състезателна игра. През цялото време на пътуването във V-RALLY имаш чувството, че колата някак странно плава, а пътят към успеха е мъглив, тъй като не знаеш какво наистина се иска от теб. Изобщо не разбрах причината, поради която в играта има ръчна спирачка, защото нейното влияние върху траекторията на автомобила е по-малко, отколкото ако насреща ти усилено духа група специално подбрани комари с двустранно възпалени бели дробове. Единственият светъл момент във V-RALLY и вероятно единственото оправдание за нейното съществуване е разделянето на екрана на две части при мултиплеъра,



т. нар. splitscreen-режим. Той е ограничен с квота за двама играчи, следователно няма да се състоят никакви гейм-оргии. Но като се има предвид, че може да се включи автоматична преференция на колите, които са назад, това решително е от най-доброто, което V-RALLY предлага.

SPORTS CAR GT

Следващият господин за бръснене е палячото, играещ на двора на EA - SPORTS CAR GT, направен от момчетата на IMAGE SPACE Inc. Въпреки че според строгите информации от Интернет това е някакъв неприкриван плагиат на GRAN TURISMO, моето изследване стигна до изненадващи заключения, за които ще говорим сега. **Подобието с GRAN TURISMO** в този случай е само от полза за делото, тъй като вече отдавна липсват автомобилни състезания за PC с възможност за покупка на широко предлагани коли и тяхното подобрение. SPORTS CAR GT е като оздравителен компрес за това палещо мотожелание. Играта, за разлика от V-RALLY, е насочена далеч повече към истинска симулация. Тук има необходимост да се управлява и дори да се намалява на завоите. Енжинът позволява доста прилични изпълнения както като техника, така по отношение на реалистичността. Визуалното впечатление е повече от задоволително - естествено, и чрез добре овладяното каране на тъмно или в дъжд. За излизане над обичайно плътния слой на този графичен "makeup" е нужно обаче да се плати с адекватен компютър. Самият аз в някои моменти на PII 266Mhz с Voodoo 1 се чудех, как е възможно още да нямам пяна на устата, тъй като толкова чист и нескрит зов за епилептичен припадък във формата на чупене на екрана трудно се среща... **Фантастичният брой коли (50)**, необозримото количество резервни части и осемте трасета гарантират дълъг, дълъг гейм. Голяма мътилка ми е обаче, защо всички менюта са някак гнусни и развалят иначе солидното пластично впечатление от играта. Но да се върнем за малко към резервните части: те са абсолютно безполезни, ако покупката им не влияе на следващото шофиране, както се случва в някои игри. Слава богу, тук влияние върху карането има, както и усет за тяхното повреждане или изхабяване в надпреварата. Симпатично е, че за следващите състезания няма нужда да ремонтираш колата - това влиза в цената. Удивителна е концепцията на състезанията: те са ограничени не от броя на обиколките, а от времето. Най-малкото времетраене е десет минути, което изисква абсолютна съсредоточеност. Колите са разделени на четири категории по мощност и всяка от тях предоставя съвсем различно преживяване от карането. Затова пък липсва възможността да си оцветиш колата по желание, тъй като предлаганите цветови вариации понякога напомнят неща, които човек трябва да види непосредствено преди смъртта.

BOSS RALLY

Предпоследна стартира BOSS RALLY на отбора BOSS GAMES. Ако V-RALLY предлага непълноценна аркадна игралност, то BOSS RALLY свисти с пълна пара по нейните стъпки с изключение на едно-единствено изключение: трудността. Тя е централната тема на играта, но темата не я бива. BOSS RALLY очевидно е създадена с намерението да се употребява като терапия при пациенти с хроничен недостиг на самочувствие - иначе трудно може да се обяснят решенията на творците. **Да ви кажа защо.** През първите пет състезания не успях да завърша по-назад от трето място от общо двайсет и при това програмата ме принуждаваше винаги да стартирам последен. За да не изглежда, че се надувам, дадох да опита играта едно съседче, което наистина е карало малко в NEED FOR SPEED, но като геймър си е направо бебче. Резултатът беше абсолютно същият. Посетне, за да не скучая съвсем, играх, докато ям супа, или затруднявах играта с настройка на абсолютно най-лошото възможно овладяване. **Най-добре помогна завързването на едното око с кърпичка** - при загуба на пространствен усет играта става по-забавна. Главният проблем на трудността е категорично в това, че както и да се стараеш, сечеш винаги кой да е завой, а ако не, ударът ти деформира капака, но не вреди на времето ти. Чувството от карането, подобно на това във V-RALLY, може да се нарече "плаващо". Гъсто плесенясала е и системата на сблъсъците. Понякога получаваш удар от съперника, около който преминаваш с такъв резерв, че би

ти завидяла и Националната банка. Следващата мръсотия се отнася за самите автомобили. **Те наистина са шестнайсет на брой,** но и един да беше, нямаше да има значение, тъй като те въобще не се различават. Никаква диференциация, единствената точка, в която предлаганите коли не са еднакви, е максималната скорост. Според моите наблюдения съперниците в BOSS RALLY се делят на три категории. Едните имат калпави коли, но са напълно редовни. Другите имат добри коли и са гола вода. Третите, хитрите и с добри коли, ги няма в тази игра.

THRUST, TWIST`n`TURN

Представете си, че в ТАЗИ точка вече сме изминали точно 79,1% от днешната автомоторецензия. Останалите 20,9% поема финландският екип CARTS ENTERTAIMENT. Както е видно от картинките, участта на тази статия не се променя. Три от четирите рецензирани игри са чист екшън. THRUST, TWIST`N`TURN (TTT) обаче се различава в няколко точки. На първо място тя единствена е набъркана в развитието на мотоспорта в бъдещето. **Творците предлагат наистина** първоначална и необикновено оригинална каша в стил "в бъдеще най-популярният спорт (да се надяваме, че чак след смъртта на създателите на слабоумни сюжети на състезателни игри) ще е карането на специални розови бъгита, наричани carts." Главният кеф в този случай е фактът, че TTT не е само "равнинна" състезателна игра, но съдържа и каскадьорски елементи, като например лупинги, рампи и тунели, а също и монументални скокове или коварни мостове. Благодарение на качествения енжин играта предлага общо взето сугестивно преживяване, по-добро например от програмираната в подобен дух DEATHKARTZ. Игралните режими са напълно типични. **Разочарова обаче фактът,** че играта съдържа малко автомобили. Естествено, при почтена симулация като например COLIN MC RAE RALLY дори няма да забележиш недостига, обаче при екшън-игра присъствието на само шест коли напомня на гараж пред фалит. Друг недостатък е небалансираността и непрегледността на някои трасета, както и странно избраната палитра от цветове. Понякога карането ми напомня моментите, прекарани с приятели в градските канали. Feeling-ът от карането тук е засегнат от две болести. Първата е тъпото управление - понякога колите пердашат както си искат, другата е неособено високата интелигентност на съперниците. **Похвала заслужава енжинът,** даващ възможност сравнително вярно да се илюстрират високите скорости. По свой начин TTT прилича на две класики на компютърните забавления: STUNT CAR RACER и WIPEOUT, но въпреки видимото старание на творците, не всичко е кристализирало в ароматен бабин козунак, а по-скоро в леко прегорена кифла, която ще изядеш, ако си гладен, но решително няма да я представиш на кулинарен конкурс. Играта съдържа и доста силен едитор на трасета. -GM-

V-rally

Посредствена arcade-състезателна игра, която на PC едва ли ще заинтересова някого.

Плюсове:

+ Четирийсет трасета в осем различни обстановки + Единайсет коли от световните ралита + Splitscreen-режим

Минуси:

- Абсолютно незадоволително чувство от карането - Летящи коли - Всеки чим ви спира или дори обръща, ръчната спирачка не работи

Eden Studious / Infogrames
PC WIN '95
MIN.: P 200, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD
Ускорител 3D: Glide, D3D
Мултиплеър: 8 GMs
Оценка 5/10

Sports Car GT

Та да си го кажа направо: макар това заглавие да е силно повлияно от GRAN TURISMO, не е негов недостоен отпечатък в душата на PC. Малкото неща, които не са съвсем добре, са заместени от добро количество забавления. Препоръчвам играта на всички, които не се страхуват от донякъде необичайната концепция.

Плюсове:

+ Петдесет автомобила и осем трасета + Качествен графичен енжин + Вярна симулация и добра повторна игралност + Състезателна концепция, при която една шофьорска грешка може да прати по дяволите десет минути игра

Минуси:

- Грозни менюта - Липсва splitscreen, някои коли прекалено се обръщат

Image Space Inc / EA
PC WIN '95
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 60 Mb HDD
Ускорител 3D: Glide, D3D
Мултиплеър: 8 GMs
Оценка 7/10

Boss Rally

Трасетата са строги и без идеи, платната - по-широки от пролива Ламанш. Единствената по-приятна страна на BOSS RALLY са птиците. Те са съставени от много полигони (многоъгълници), хвърчат над някои избрани трасета, додавайки им по-свеж изглед. Птиците обаче са малко за добра автомобилна игра. Да не се взема даже безплатно!

Плюсове:

+ Шестнайсет автомобила и осем трасета + Птиците + Бонусни трасета, автомобили и възможност за mirror-каране

Минуси:

- Трудност като за телета, невероятно широки шосета - Трасета с трагичен дизайн, нулево различаване на колите - Ниска детайлност на текстурите, потресаващ звук

Boss Games / SP Interactive
PC WIN '95
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 60 Mb HDD
Ускорител 3D: Glide, D3D
Мултиплеър: 8 GMs
Оценка 3/10

Thrust, Twist`n`Turn

TTT е противоречива игра, създавана с чувство и желание, обаче без известен късмет, необходим за появата на нещо по-голямо. Игра с екшън-игралност.

Плюсове:

+ Едитор + Приличен енжин + Каскадьорски изпълнения

Минуси:

- Малко коли с несполучлив дизайн - Някои трасета са мизерни - За наистина пълно преживяване е необходим поне PII 266 и Voodoo2

Cart Entertainment / Take 2
PC WIN '95
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD
Ускорител 3D: Glide, D3D
Мултиплеър: 8 GMs
Оценка 5/10

Клубове представени от Master Games в София:

ПРИ "ПАЯКА"
ул. Солунска 34 (партера), тел.: 891 130

"WIZARD"
ул. "Граф Игнатиев" 21, тел.: 981 7700

"МЕДЕЛИН"
"Младост 1", бл. 34

"КОМПЮТЪР ГЕЙМС"
ул. "Неразделни"2

"VR"
ул. "Кирил и Методий" 4

"GAME NET"
бул. "Е. Георгиев" (до Орлов мост)

"MULTIPLAYER"
ул. "Хан Аспарух" 49А, ап.3

JU SOFT
ул. "Борисова"
зад кафе-бар Рубин

"МРЕЖАТА"
ул. "Гурко" 13

"ЛЕГИОН"
Пл. Славейков 9 (безистена)

"STARCRAFT"
ул. "Стефан Караджа"
12/партер/, тел.: 988 1006

DIAMOND NET
ул. "Пиротска" 19 зад БСУ
comp. games, internet

"СИНИЯ СЛОН"
кв. "Хиподрума", ул. "Урвич"
бл.39, вх. Б, тел.: 521 994

"NET GAMES"
бул. "Хр. Ботев" 11

"TRACK"
бул. "Стамболийски",бл. 137, ет. 2

Клубове представени от Master Games в провинцията:

"NET +"
/над механотехникума/
Стара Загора

комп. школа А&Б
Шумен

"МРЕЖАТА"
ул. "Цар Освободител" 21
Хасково

"ГАЛАКТИКА КИБЕР"
Габрово

"VOODOO NET"
ул. "д-р Г. Вълкович" 4
Пловдив

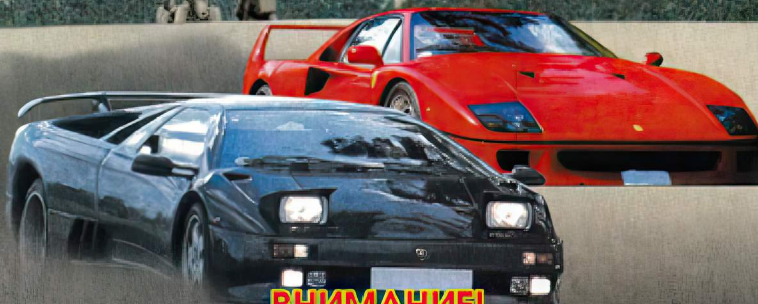
MGP
Шумен

"FIRENET"
ул. "Александровска" 94
Бургас

"ISI INTERNET"
Пловдив

пл. "В. Левски" 112
Плевен

бул. "Независимост" с/у университета
Пловдив



"АРМАГЕДОН"
ул. "П. Яворов" 11
Варна

"MORTAL COMBAT"
бул. "Руски" 105
Пловдив

"CGN"
Бургас - улицата над
ресторант "Афала"

"FIGHT"
в Търговски Дом
Варна

ул. "Дойран" 78
Плевен

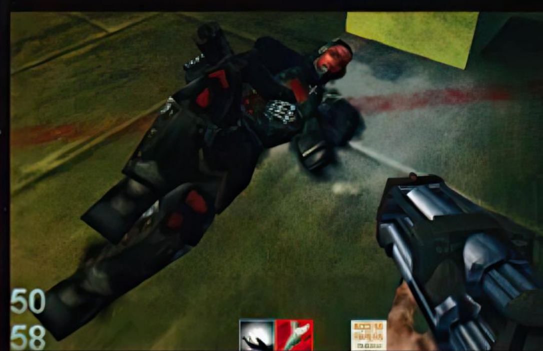
Requiem: Avenging Angel

Нищо хубаво не очаква човечеството. Нито според Стария Завет, нито според фирмата CYCLONE, производителка на REQUIEM: AVENGING ANGEL. Но за разлика от Стария Завет, новата игра все пак дава някакви шансове да се спасим. Главната опасност е да ни завладеят силите на пъкъла, да ни натоварят в огромния космически кораб Leviathan и да започнат да си правят с нас най-невероятни жестоки експерименти. Leviathan е първият кораб, построен от хората, за да се отправят към далечния тайнствен Космос. За нещастие, корабът е завладян от Луцифер (това е другото име на Сатаната, вожд на въстаналите срещу Бога ангели) и отсега нататък никой, дори и самият Господ не знае какво може да ни се случи на нас, хората.

Слава Богу, има кой да спаси човечеството. Това си ти, ангелът Малахия в играта REQUIEM. (Съгласно Библията Малахия е последният от дванайсетте малки пророци, живели през V век пр.н.е.) Още в началото на играта се убеждаваш, че REQUIEM: AVENGING ANGEL праши от нови идеи и хрумвания. Е, не се пържиш в тигани и не се вариш в казани в пъкъла, но пък

точно там виждаш нещастни човешки създания да ридаят приковани по стените и се бориш срещу съюзниците на Луцифер. Най-дългата част от играта прекарваш в Нови Дамаск, където се телепортираш направо от пъкъла. Този град е пълен с хора, които са продали душата си на Сатаната, превърнали са се в негови слуги и заслужават най-тежко наказание. **Първото ти** (т.е. на Малахия) задължение в Нови Дамаск е да се свържеш с хората от съпротивителното движение, което е в дълбока нелегалност. От тях получаваш задачата да спасиш изтъкнат деец на Съпротивата, който лежи в затвора. Сюжетната линия на REQUIEM е много опростена и затова не очаквай никакви разклонения - играта си е чист 3D-екшън с оръжия (както пишеше някъде в Интернет, ако в един 3D-екшън няма оръжия, това си е само адвенчър). Все пак в REQUIEM има някакъв сюжет: получаваш разни задачи от шефа на Съпротивата, а на самия финал те очаква решаващ двубой с Луцифер в орбита. **Уви, REQUIEM** доста страда от engine-а си - демодиран и приличащ за съжаление на енжина на QUAKE 2, а не на SIN или на HALF-LIFE. Затова пък е великолепна анимацията на противниците ти. И SIN, и HALF-LIFE могат само трева да пасат в сравнение със суперанимацията в REQUIEM! Ако например застреляш някой слуга на Луцифер в корема, виждаш как той се разцепва на две, а уцелиш ли го в

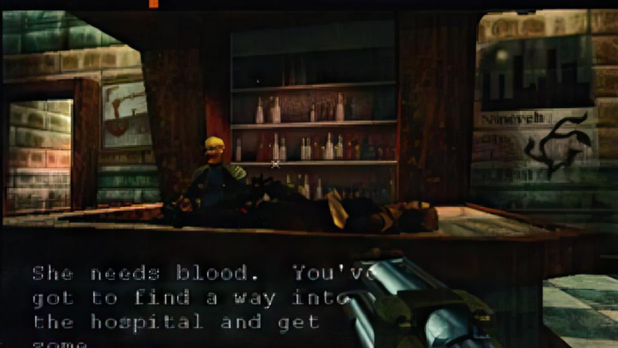
сам срещу силите на пъкъла



главата, врагът прави салтомортале във въздуха и пада мъртъв. Начините за трепане на враговете са безчет, което малко компенсира факта, че всички вражески войници си приличат като две капки вода. **Враговете обаче** съвсем не са тъпи идиоти - имат остри реакции и стрелят изключително бързо и точно. Така че забрави за тактиката "ритам с крак вратата, стрелям и избивам всичко живо вътре". Скъсваш се от криене по ъглите, от тичане, от подскачане и от въртене - просто непрекъснато си в движение. Забавиш ли се мъничко, Малахия тутакси ритва камбаната, а с него и ти. **Оръжията в играта** сякаш са прекопирани от добрата стара QUAKE: пистолет, автомат, мощна тежка пушка, ракетомет, гранатомет, снайпер и railgun. Снайперът не е добре конструиран, за-

щото веднъж прицелиш ли се, трябва да стреляш - не можеш да се откажеш от изстрела, да върнеш снайпера в "нормален" режим и да превключиш на друго оръжие. Затова, а и по други причини и снайперът, и railgun-ът (за който много трудно намираш боеприпаси) не са многомного за използване, по-добра работа вършат пушката и автоматът. **REQUIEM се различава** от другите стандартни 3D-екшъни по "ангелските" вълшебства, които не си длъжен да употребяваш (освен в двубоите с босовете и в още някой друг случай), но са направо превъзходни. Особено приятни са в мултиплеъра. Вълшебствата са нападателни, защитни, маневрени и интерактивни. От нападателните внимание заслужават Pentacost (електрическа светкавица, която превръща носещите се на тълпи срещу теб противници в кървави парчета) или Bloodboil (само напомням, че на английски blood значи "кръв", а boil "кипвам", пък ти сам се сети какво върши това вълшебство). Защитните вълшебства много добре се връзват със стандартните оръжия - например Heal служи за излекуване, а Banishment парализира врага за малко, през което време ти спокойно можеш да го опаткаш я с ракета, я с граната. Маневрените вълшебства включват летене, ускоряване на времето (враговете стават по-бавни, а ти имаш време или точно да се прицелиш, или да си плюеш на петите), ускоряване на бягането и т.н. Най-готини са обаче вълшебствата от четвъртата група, интерактивните - чрез Insist можеш да накараш врага да започне да стреля по собствените си бойни редици, а чрез Ressurect съживяваш мъртвите противникови бойци и ги превръщаш в свои съюзници, които охраняват тила ти.

-GM-



Като игра от SIN-тип, т.е. чист 3D-екшън без интелектуални претенции, REQUIEM не може да се сравнява с HALF-LIFE, освен в последната си част - там и двете игри са еднакво скучни. В HALF-LIFE това е извънземният свят, който тотално разваля хубавото впечатлението от играта, в REQUIEM - тичането по стъпалата към мостика на кораба Leviathan за последния двубой с Луцифер. Все пак играта е о тличен 3D-екшън, който може да вдигне кръвното налягане на всеки геймър.

Плюсове: + Анимацията на враговете + Вълшебството bloodboil + Вълшебството insist + Вълшебствата изобщо + Звукът

Минуси: - остарелият Engine - Хлабавият сюжет

Cyclone/3DO

PC WIN '95/'98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 116 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

"MASTER GAMER"
компютрите на
СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1
CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 3.2GB
3Dfx Voodoo RUSH 6MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 597

MG LEVEL 3
CELERON 400MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx Voodoo BANSHEE 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 777

MG LEVEL 5
KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx RIVA TNT 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 877

MG LEVEL 7
KLAMATH 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 10.2GB
DUAL Voodoo II / SLI
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1577

MG LEVEL 9
PENTIUM - III
DVD-ROM DRIVE
MORE THAN 550MHz
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:
инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 м. ИНТЕРНЕТ без ограничение

X-WING: ALLIANCE

Кой любител на симулатори от света Star Wars би могъл дори да си представи, че ALLIANCE няма да е добра! Че е възможно тази игра да донесе разочарование! Да кажеш нещо такова е светотатство, а аз решително не се смятам за еретик, който ще хвърли подобно твърдение в лицето на хилядите привърженици на X-WING, TIE FIGHTER и X-WING vs TIE FIGHTER. Каквото и да ми е мнението за ALLIANCE, ще го оставя за окончателния край на тази далечна и предалечна галактична експедиция преди отдавнашни и преотдавнашни времена.

Космически симулатор от света на Star Wars с петдесетина необятни мисии, които ще ви издържат за дълго време. Стига да имате здрави нерви.

Azzameen е древен род на леко почтени търговци, които са изградили съществуването си върху баланса на ръба на закона. Малко контрабанда, малко черни гешефти и доставки на оръжия за Бунтовниците. Иначе търговската им практика е чиста като изворна вода. До действието на тази всемирна сага стигаме непосредствено след унищожаването на базата на Бунтовниците на планетата Hoth (Empire Strikes Back) и пътуваме чак до края, чак до монументалната битка за втората Звезда на смъртта до планетата Endor. Пътешестваме, естествено, като член на рода Azzameen и въпреки че в началото нищо не свидетелства за съприкосновение на Семейството с Алианса, съдбата скоро ни убеждава в обратното. Първите рутинни пътувания се превръщат в стълкновения с конкурентния клан Viraxo, който е повече на страната на Империята. Но това не трае дълго и родът Azzameen понася тежък удар - на вас, най-младия му член, ви остава само да вземете каквото може и да поемете с Бунтовниците. Няма друг избор: родната база е унищожена, а вакуумът хич не го бива за живот! **X-WING предлага над петдесет мисии.** Изпълнявате ги отчасти в името на своето семейство, отчасти за Бунтовниците (Rebel-ите), на чиито кораби горе-долу от десетата мисия прекарвате цялото си свободно време. Двете сюжетни линии - семейната и бунтовническата - взаимно се преплитат и правят играта по-динамична и по-забавна. Допълнителна доза занимателност идва от дизайна на "неигровата" обстановка. Изходен елемент е вашият транспортен модул с войнствено настроения семеен дроид. Модулът отначало е празен, но с течение на времето се пълни с всевъзможни сувенири от вашите битки. А в края на играта вече няма място къде да се завъртите от отломките от Fighter-и, минидроиди, бутилки с алкохол, мечове, кормила и други вехтории. Което обаче е приятно за окото! В стандартното оборудване на кораба на Бунтовническия алианс влиза симулатор, в който си проигравате предишната битка (вече с възможността да си настроите безсмъртие) и завършвате неограничен брой генерирани битки или се впускате в мултиплеър (за съжаление ALLIANCE не предлага кооперативен мултиплеър, т.е. няма съгласувана кампания за повече геймъри). Прибавена е и класическа енциклопедия за достъпните кораби и космически станции и преработен "pilot proving ground", който максимално тества вашите способности да пилотирате бойни кораби. **Играта е разделена на големи части** - битки, които се въртят около разни сюжетни линии. Една от битките например е наречена Secret Weapons of the Empire (като реминисценция на друга игра на LUCASARTS - SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE). В нея става дума за нови експериментални изтребители, които не се нуждаят от пилоти и се управляват от централните командни кораби. С въвеждането на такова оръжие равновесието между Империята и Rebel-ите би се нарушило и затова Алиансът прави всичко, за да спре този проект. Друга битка обхваща боя с Имперската флотилия - накрая, след последната решителна среща, резултатът е унищожението на втората Звезда на Смъртта. Докато текат всички тези големи битки обаче, се стига и до готвенето на личната семейна чорбица, така че често напускате флотилията на Бунтовниците и се отправяте да защитавате честта на своя род. Или да черните честта на рода вражески. **По отношение на техническата обработка** на самите боеве ALLIANCE е претърпяла известни промени. По-големи - в сравнение с X-WING и TIE FIGHTER, по-малки - в сравнение с XvT. Най-голямата новост е възможността за пилотиране на три нови типа кораби. Естествено, все още има възможност, а и необходимост да се управляват X-Wing, A-Wing, B-Wing и смешния Z-95 Headhunter, но се прибавят и други. Най-често това са семейните транспортьори YT-1300: Sabra и YT-2000: Otana, обаче го има и прочутият Millenium Falcon, с чийто контрол се справяте в битката при Endor. Всички кораби имат огромно предимство - една-две самостоятелни оръдейни кули, с които са едва ли не непобедими. Оръдейните кули могат да се превключат на автомат, където

Светът на Звездните войни е колкото голям, толкова и привлекателен. LUCASARTS най-сетне пуснаха симулатор със същите атрибути - големина и привлекателност.

унищожаването на целите е работа само на компютъра. Разбира се, може да се включи и автопилот и да се избавите от мануалното управление на кулите. **Що се отнася до другите технически промени,** сигурно ще оцените виртуалния kokpit, към който произволно се обръщате чрез мишката и откъдето плавно наблюдавате целта. Моделите на корабите са почти като в XvT, но са добавени някои специални ефекти - подобрени мотори, пилоти в кокпитите. Повечето битки се разиграват до планетите или до някакви странни мъглявини - познават се по това, че на заден план е плясната повече или по-малко гнусна карта на съответния космически обект. Една от рекламираните промени е четирикратното увеличение на бойните зони. Вярно е, битките наистина са накъсани на четири области и то чрез навигационния бой. Появяват се след изпълнение на важни задачи някъде в пространството и ако долетите до тях, прескачате в следващия сектор, където се разиграва следващата част от битката. Кокпитите и мултифункционалните дисплеи в тях са общо взето прегледни; на един MFD си настройвате целите на мисията, на друг следите историята на радиоинформациите, ако сте изпуснали някои в разгара на битката. Диалозите са великолепни. Не липсва и динамична музика, променяща се в зависимост от моментното действие (бодрата бунтовническа музика примерно се обръща в тъмен имперски мотив, когато до сектора стигне имперски кръстосвач). **Та толкова за безспорното.** Останалото са лични мнения и наблюдения - дано не ви развалят настроението или желанието за ALLIANCE. Моят най-голям упрек към играта е небалансираността й. Тя не е нито риба, нито рак. X-WING и TIE FIGHTER имат съвършена Learning curve, т.е. плавно нарастваща трудност, която пренася полека-лека играча до най-сложните мисии. XvT: BALLANCE OF POWER пък може да се провъзгласи за най-трудната игра от света на Star Wars. А ALLIANCE какво е? Някои мисии, особено чисто бойните във втората половина, са досадно елементарни и без затруднения ги завършвате от пръв опит. Други мисии, като тренировъчните в първата една пета от играта, са абсолютно неигрови и ако нямаше начин да се прескочат, зацикляш в тях во веки веков. С въвеждането на хиперпространствени скокове в рамките на една битка в играта е нахлул факторът проточеност. В много от мисиите през първите десетина минути не правите нищо или се бъзикате със слаби противници, след което скачате в сектор, където се вихри същински ад. Смъртта ви означава рестартиране на мисията и повторение на уводните десет минути! Трудността сама по себе си не вреди - тези игри не са за сукалчета, - но от подобни хватки лъха на изкуствено проточване на геймплея, а това е нещо, което решително не влиза в базовата идеология на LUCASARTS. **Има мисии, които са неясни** - целите им са зле или дори погрешно описани, а при някои ключови обекти има направо дефектни анонси. Корабът, който пазите, е означен за унищожение, вашият wingman, който трябва да оцелее, предварително е отписан от палубния компютър, и т.н. Сигурно е: втори път няма да направите тази грешка и няма да разчитате само на текста. Но защо има такива издънки във финалната версия на играта? **Откровено казано, всичко това са петънца** върху прекрасното лице на играта, която непоколебимо сигурно ще върви сред хилядите привърженици на Star Wars. Хубаво е, че е следващата игра, построена на сюжет с прекрасни анимации, на сюжет, в който можете напълно да се вживеете и да се чувствате съпричастен. Сега, когато феновете на Звездните войни очакват филмовия Епизод 1 - The Phantom Menace, е добро време за връщане в света на старата трилогия. С новата трилогия идват нови герои, нови светове и нови игри.

А дотогава нека да ви съпровожда Силата!

Плюсове:
+ Съвършена анимация, силен сюжет + Подобрен 3D модел, виртуални kokpit-и + Нови кораби за пилотиране и Millenium Falcon

Минуси:
- Небалансирана трудност - На места прекалена проточеност на мисиите

-GM-

Lucasarts / Activision

PC WIN '95/'98/NT
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 250 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплейър: 2-8 GMs

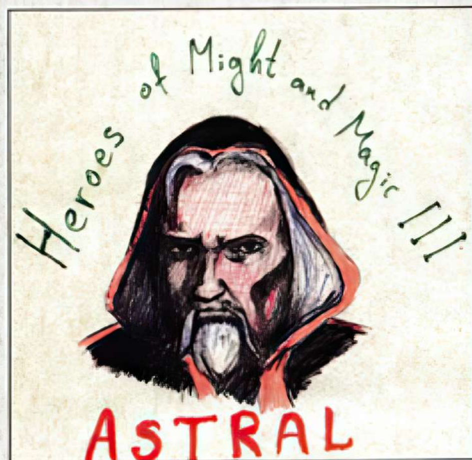
Оценка 8/10

Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!! ***GМаниак***

Георги Калайджиев, Хасково

Jordan, Хасково



Jordan, Хасково

Master Games присъжда специална награда за най-активен участник в рубриката MADE in BG на **Григор Минчев, гр. Свищов.** Очакваме да се обади в редакцията за да получи приза. В следващия брой ще научите каква е наградата.

Денис Бешков, Ботевград

В MG CD#13 ще откриете още интересни джудживки изпратени от: **Кристиан Младенов, Митко /Cyber Master/, Митко /от Ст. Загора/, Николай, Protossman, Тони Стоев**

Димо Зурнов, София

Николай Първов, София

PROTOSSMAN, Бургас

АЛЕКСАНДРА ВИДЕО
МЕЙСТАР

ЕДИ МЪРФИ
Д-Р ДУЛИТЪЛ

в ролите:
Еди Мърфи, Ози Дейвис
и Оливър Плат
режисьор Бети Томас

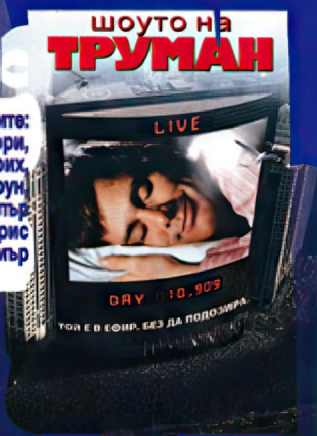
в ролите:
Сам Шепард,
Ерик Робъртс и Ранди Куейд
режисьор Ули Едел

в ролите:
Дрю Баримор,
Анджелика Хюстън,
Дъгри Скот,
Джероен Крабе
и Жан Боро
режисьор
Анди Тенант

в ролите:
Том Ханкс,
Едуард Бърнс,
Мат Деймън
и Том Сайзмор
режисьор
Стивън Спилбърг

в ролите:
Ричард Драйфус,
Тери Гар,
Мелинда Дилън
и Франсоа Трюфо
режисьор Стивън Спилбърг

в ролите:
Джим Кери,
Лора Лини, Ноа Емерих,
Наташа Макелоун,
Холанд Тейлър
и Ед Харис
режисьор Питър Уиър



в ролите:
Майкъл Дъглас,
Гуинет Полтроу,
Виго Мортенсен,
Дейвид Съшет,
и Сарита Худури
режисьор
Андрю Дейвис

в ролите:
Камерън Диас,
Лий Евънс,
Мат Дилън
и Бен Стилър
режисьори
Боби Фарели
и Питър Фарели

АЛЕКСАНДРА ВИДЕО
МЕЙСТАР

REDLINE MULTIPLAYER

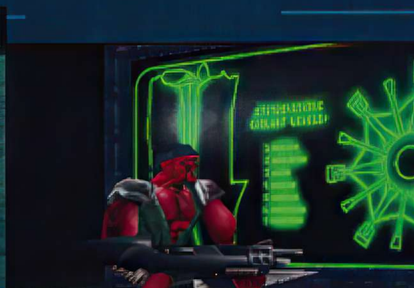
Вече виждам въпроса в **очите ви**, братя геймъри. Тия от редакцията на Master Games да не са **мръднали нещо**, че за игра, на която писаха в **миналия** брой в рецензията оценка **6/10**, сега пускат още **една рецензия**, при това с оценка **9/10** ??? Не, не сме луднали, **просто** цяла седмица блъскахме **REDLINE** по мрежата и **загряхме**, че трябва да се каже **още нещо**. За мултиплеъра! Нали **сте играли** в режим на мултиплеър? Да, ама **"Forget it!"**, т.е. "Забравете!". Защото това, което може да се **играе в мрежа** с REDLINE, е **изключително**.

Много интересна е самата концепция на играта - пешеходният и моторизираният (а както по-късно ще разберете - и летящият) вариант са нещо уникално, което никой от времето на TERMINATOR: SKYNET насам не е успял да изкара успешно докрай. При това за

разлика от SKYNET в REDLINE двете части на играта са абсолютно равностойни и прекрасно балансирани. Тук може би единствената грешка са донякъде излишно увеличените щитове на големите неподвижни топове, в които можете да се наврете и да си почивате. Заради тази дребен недостатък всяко ниво, в което това мощно оръжие се появи, се превръща в съвместна атака срещу онзи, който се е скрил в оръдието. Това е единственият начин страхливецът да бъде победен. Между другото, най-добрият вариант в случая е да насочите срещу тялото или дулото на оръдието всичките си възможни оръжия и да стреляте в захлас, докато топът предаде Богу дух, а жалката личност, скрита в него, гушне босилека. Най-значимата разлика между сингълплеъра и мултиплеъра е, че вашето основно оръжие (нещо като банциг) в мултиплеъра има една функция в повече. Което ще рече, че ако подскочите нагоре и едновременно с това натиснете спуська на "банцига", се понасяте из въздуха с необичайно висока скорост. После, включвайки/изключвайки въртящите се плоскости, можете като хеликоптер Апачи да прелетите сравнително големи разстояния. Това е важно, защото по въздуха се придвижвате далеч по-бързо и сте недосегаеми за изстрелите на врага. Лично аз така се измайсторих, че се научих да летя дори вътре в сградите, където с голям кеф се преминава от режим на летене към режим на рязане на противникови крайници. Номерът е да изненадаш противника в неудобен за него момент. *Deathmatch-овите бойни полета - 8 на брой - изглеждат в началото излишно големи и странно размити.* Но проумеете ли веднъж структурата на отделните нива, напреднете ли в кормува-

нето и летенето, задачата мигом става ясна и вече нищо не може да ви откъсне от играта. А нейните качества (с постепенното придобиване на нови умения и опит) растат в геометрична прогресия. Само след няколко часа темпото на играта става страхотно. Иска се само търпение. *REDLINE MULTIPLAYER не е "мълчалива игра". Докато в редакцията на MG я търкаляхме в мрежата и си правехме безброй финтове, клопки и изненади, нямате представа какви приказки си изприказвахме и що кавги и разпри се разразиха.* Което, така да се каже, още повече укрепи нашата дружба и сътрудничеството ни. По тази причина играта явно е забавление, което сплотява всяка геймърска компания - ако искате, вярвайте! Препоръчвам ви я най-искрено. Стига толкова, място за повече приказки няма! REDLINE е игра, за която и хиляда изписани думи имат по-малка цена, отколкото две минути гейм.

-GM-



Плюсове: + Изключително добре балансирана в игрално отношение + Голямо разнообразие на автомобили и оръжия + Поддържа измислянето на различни стилове и подходи на играене **Минуси:** - Прекалено дебели оръдия - Споровете след играта с другите геймъри може да са фатални

Criterion Studious / Accolade, EA

PC WIN '95

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: Direct 3d

Мултиплеър: 16 GMs

Оценка 9/10

BLOOD 2 nightmare levels

Giddeon е мъртъв! да живее Giddeon!

Четиримата главни герои останаха затворени в друго измерение и не им остана нищо друго, освен да запалят лагерен огън. И седнаха те около този огън, и взеха да си разказват случки от своя живот (ако това тяхното може да се нарече живот). При което в един миг се пренесоха обратно в своите нощни кошмари. И ние с теб тръгваме заедно с тях, за да съпреживеем историите им. Истории, от които настръхват косите.

Край огън някъде в покрайнините на друго измерение антигерои си разказват страшни историйки. Сякаш има нещо по-страшно от тях самите.

Датадискът е направен брилянтно - с безброй разкази, приказен дизайн и архитектура на нивата. И с дует от колкото стари, толкова и нови врагове: класическия монах с качулката от първата серия на BLOOD, вече носещ не картечница, а пушка; плюс дребните гоблини, врещящи и пеещи страховити песни. Плюс още новото и оригинално оръжие - вериги с куки, които късат тялото на жертвата на парчета. Завързваме, значи, врага с няколко такива вериги и се кефим как едно след друго късчета от месото му отхвърчат в небитието... Качествата на датадиска не се изчерпват със старо-новите врагове и страшните вериги. Предимството му е най-вече в сюжета, дизайна и атмосферата, където NIGHTMARE LEVELS се приближава напълно към оригинала. BLOOD 2 е прекалено футуристична и дизайнът на нивата ѝ, макар и прекрасен, от време на време е прекалено студен и безразличен. Простихме това на времето, защото ставаше въпрос за бъдещето. NIGHTMARE LEVELS изхожда от миналото на главните герои и предлага ретроспекция на добрите стари светове. Вече гледаш по по-друг начин историите на някои от героите, познати от първата BLOOD. Но най-голямата сила на датадиска е, че напълно използва потенциала и на четиримата герои. В

BLOOD 2 главните персонажи са пак толкова, но историята само на един от тях е изкарана докрай - на Caleb. В ролите на другите трима липсват първоначалните анимации и свързващите елементи. NIGHTMARE LEVELS позволява да си който и да е от карето, изпробвайки всичките му силни и слаби страни. Основните фигури се различават по четири основни качества: бързина на движенията, максимален брой hitpoint-и, муниции и магическа енергия. Caleb те отпраща със своя нощен кошмар в някакво заснежено място, пълно с монаси. С Ophelia се връщаш в студентските ѝ години в общежитие, пълно със зомби. С Ishmael откриваш предишната му идентичност на Jo-Jo-изрод от цирка (познав от първата BLOOD). Gabriela пък разказва за своите преживелици в един навяващ ужас замък. В петото ниво на датадиска Caleb отново се отправя към градчето в Дивия Запад, след което до крайната битка остава съвсем мъничко. Шестте нива на датадиска не са кой знае какво, но са достатъчни да се разбере, защо мъдрите хора казват, че понякога "по-малко" значи "повече". Защото в този случай всяко от нивата е по-забавно и по-остроумно от всичките пет нива в BLOOD 2, взети накуп. Страхотната архитектура на отделните нива, техният напълно различен характер и майтапите на всеки ъгъл са гаранция, че с датадиска се забавляваш не по-зле, отколкото в първата BLOOD. Шегичките са най-разнообразни. Съвършени гласове на монасите, които са точно прекопирани от оригиналната BLOOD. Плакати на стените (реклами за вакуумни помпи, афиши за цирк, фотографии и картинки и т.н.). Комични сцени от рода на "зомби пропадат в леда", "във фурната има прегоряло тяло", "разполовен артист", "мъртъв морски вълк" и други такива. А атмосферата е истинска наслада: разходка нощем в градината около къщата, където в басейна се къпе труп; пътуване в окървавения "тунел на любовта" в лунапарка; екскурзия из тих дворец, разтърсван от буря и осветяван от светкавици... NIGHTMARE LEVELS е майсторско произведение, което за сетен път доказва, че във фирмата MONOLITH не са загубили таланта и чувството си за хумор. Вярно е, шест нива са малко, но е оправдано, щом на високо ниво са нивата (готин израз, нали). За съжаление, и в датадиска, който съдържа последната версия на patch-овете, пак няма поддръжка на кооперативен мултиплейър, макар че авторите бяха го обещали. Е, има някакви нови deathmatch-ови арени и нов вариант на мултиплейър, но кооперативен режим няма и няма. Но здраве да е! Датадискът е великолепен и не бива да бъде изтърван от фен на BLOOD. В никакъв случай!

-GM-

NIGHTMARE LEVELS (Кошмарни Нива) е add-on (Продължение) на BLOOD 2. Историята започва точно там, където BLOOD 2 свършва. (В буквалния смисъл на думата.)

Изпълнен с великолепна атмосфера, забавен и духовит датадиск към BLOOD 2. Шест нива с майтапи и весели патологични сценки.

Плюсове:
+ Прекрасен дизайн и архитектура на нивата + Забавен сюжет + Пълноценно са използвани и четиримата главни герои

Минуси:
- Само шест нива - Няма кооперативен мултиплейър

Monolith / GT
PC WIN '95/'98/NT
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 200 Mb HDD
3D: 3D, 3Dfx, D3D
Мултиплейър: 2-8
Оценка 7/10

Който се наема да потегли в TALES OF THE SWORD COAST, трябва или да доиграе BALDUR`S GATE (виж подробностите в MG #11 и #12), или да стигне толкова далеч, че да овладее трудните двубои в този датадиск. Да не се сърдят чираците на магьосническите майсторлъци и начинаещите в работата с меча. И вие, крадци-любители и друиди-аматьори, не се сърдете. Тази рецензия не е за вас. Тя е за тези, които са напълно обзети от BALDUR`S GATE - за тях представянето на играта е безсмислено. Когато станете готови за датадиска, общите приказки ще са излишни и за вас. Следващите редове са за посветените.

Baldur's Gate
Tales of the Sword Coast

четиво за посветени

Още не е засъхнала кръвта по сабите и облаците прах не са успели да се слегнат върху магическите амулети, а боят започва отново. Датадискът към най-добрата RPG на 1998 година излезе и BALDUR`S GATE: TALES OF THE SWORDCOAST твърдо е най-професионалната работа, която на доста места надминава първоначалната игра.

Ако някой е играл BALDUR`S GATE по-дълъжко, сигурно е разочарован от наличието на граница на опитността. 89 000 изглеждат добре като начало, но са далеч назад за героите на вашите мечти. По-любопитните играчи са разбрали, че има пътища да се отстрани този лимит и че авторите на играта са мислили и за по-нататъшното развитие на героите. Освен друго, и затова, че при паладините и рейнджърите има икони за вълшебства, към които в седмия левъл трудно се достига. Плановете за датадискове са били разработени още преди играта да превземе класациите за успех. TALES OF SWORD COAST е първият подобен датадиск и без заобикалки твърдя, че е извънредно успешен. Виж, дали първият датадиск ще е едновременно и последен, решаващ е интересът на геймърите. Ако се харчи добре преди издаването на PLANETSCAPE: TORMENT, както и преди очакваната BALDUR`S GATE 2, може да дочакаме още няколко датадиска. *Отговорите на парливите въпроси* за този датадиск в повечето случаи са успокояващи. Първият е, разбира се, за лимита на опитността. Знайте: тук границата вече е 161 000, т.е. в датадиска вашите герои могат да пораснат още с ниво или две. Крадците стигат до десето, вълшебниците до девето, а бойците, паладините и рейнджърите - до осмо ниво. Ако имате в групата Jaheira, която е dual-class fighter/druid, при нея можете да се радвате на седми, респективно осми левъл. Друг важен въпрос са новите предмети в датадиска. Всичко зависи от това колко грижливо сте преминали главната част на играта и колко артефакти сте намерили. Ако имате повечето от тях, включително най-силните, то тогава нямате кой знае каква нужда от моите съвети. Сигурно сте разбрали, че някои вещи са доста полезни.

Тук има например Plate mail +3, който предлага същия armor bonus като Full Plate Mail +1 (в играта го намирате чак на самия край при Tamoko), но е несравнимо по-лек. Ако не използвате двуръки мечове, тогава има отличен Large Shield +3. Обратното, щом предпочитате двуръките мечове, добре ще ви дойде един такъв с +3 бонус - подобен на омагьосания на Barge, но без berserk, или пък огнен меч и златен Sword of Balduran против върколаците. Във връзка с мечовете трябва да се отбележи, че никой от тях не е толкова добър, колкото scimitary на Drizzt. Тоест за убиването на Drizzt си е нужен и фанатизъм... *Вълшебниците си получават своето* с Quarter Staff +3 и Sling +3, а има и разни +2 копия, секири и тояги. От магическите предмети добра работа върши Cloak of Displacement, който има подобен ефект като Claw of Kazgaroth (+4 vs missile, +2 save), но не е омагьосан и за съжаление не добавя AC бонус. Още в самото начало можете да си купите и Ring of Invisibility, макар че не си струва труда, защото невидимостта трае само до първото нападение. Останалото са само дреболии като малък щит +1 за dexterity или шлем, пазещ потребителя от паника и повишаващ самочувствието. *Сравнително прилично се е разраснал и арсеналът от вълшебства* - тези, които можете да имате в своя репертоар, и тези, които използват против вас неприятелите. От вашите това са например вълшебствата от четвъртия и петия левъл, като Chaos, Remove Curse, Greater Malison, Polymorph Other, Emotion, Domination, Hold Monster и други. *Определени промени е претърпял интерфейсът на играта.* Те са наистина частични, но много полезни. Например предметите, които досега не са идентифицирани, са отличени със синя основа, за да можете лесно да се ориентирате в тях. При покупката на стрели (шипове, шипчета, заряди за прашки) стрелите от един вид автоматично се подреждат в еднакви комплекти по двайсет, така че не трябва дълго да ги намествате в инвентара. При вълшебниците е добавен quick weapon slot, така че да имате едновременно тояга/кама и прашка. А при пътуване по картата към целта се появява и времето, необходимо за преодоляване на даденото разстояние. Детайл, който

reNEWed

радва. *Сега - за самото съдържание на датадиска.* Най-важното нещо вероятно е, че той въобще не разширява главното действие. Към изпълнението на задачите можете да пристъпите и малко след началото на новата игра, но по-добре е един, два или три пъти да доиграете BALDUR`S GATE, да направите Final Save и едва тогава да започнете с датадиска. Така или иначе, се появявате в градчето Ulgoth`s Beard, което е малко източно от Baldur`s Gate. Очакват ви общо четири subquest-а, два от които са много обширни и отнемат доста дълго време за игра. Какво ви очаква? Среща с добрия стар познат Shandalar (търговец с планове на летящи кораби), който ви изпраща на излет до един леден остров; гигантската кула Durlag`s Tower, която е най-голямото място в датадиска; островче, източно от крайбрежието; пътуване до светинята на древен култ, занимаващ се с извикване на демони. *В датадиска се чувства отклонение от линейния механизъм* на изследване, убиване и периодични разговори. По-голямата част от играта върви в интериори, където непрекъснатите боеве скоро биха станали уморителни. Вместо това се появяват коварни уловки (без Detect Traps на около 80% ще имате проблеми), както и периодична употреба на предмети. Например пазачите на входа за по-ниските етажи на Durlag-овата кула изискват донасяне на четири предмета, формулирайки своите щения в общо взето мъгляви стихчета, от които трябва да се разбере не само какво да се намери и донесе, но и защо и как да се придобие то. Друг прекрасен пример е двубоят, който се разиграва на огромна шахматна дъска - вашите герои са лимитирани в движението също като шахматни фигурки, така че освен сила е необходима и съответната тактика и стратегия. *Действието на датадиска въобще не е свързано* с главната екшън-линия, но въпреки това е много интересно. Без да издавам прекалено много: Ще проследите тъжната история на мощната кула, която Durlag построил за отбраната на своя народ и в която загубил съдбоносния бой с инвазията на Shapeshifter-ите. Ще се сражавате с мощния Death Knighte, който се е установил в кулата. Ще се озовете като корабокрушенци на остров, който се обитава от хора и върколаци. Ще избиете върколаците, само за да установите, че с "хората" също не всичко е напълно наред... *Трудността на датадиска не е никак голяма,* ако имате наистина добри герои и добри предмети. На вашите бойци им трябват поне АС около -10 и THACO между 4 и 8,

за да нямате проблеми. Има напълно нови чудовища (Death Knight, Werewolf, Wolfwere, Dwarf Doom Guard), а също така няколко "подобрени" стари. В много двубои стоите лице в лице с други герои, особено магьосници и духовници, с които двубоите не са никак лесни - пригответе си много вълшебства Dispel Magic и Charm, ще ви бъдат полезни. Финалните двубои на отделните епизоди са прекрасни и изискват висока концентрация. Понякога печелите с груба сила, друг път - с находчивост. Добре укритият крадец причинява повече щети на противника, отколкото куп fireball-и. *От визуална гледна точка датадискът* не е само прегрупиране на графиката. В него има множество нови среди и обекти - както в кулата на Durlag, така и на острова в морето. Някои интериори са рециклирани от ядрото на играта, но се срещат и достатъчно нови неща. За да не протакам повече, а вие да изпробвате на практика новия Plate Mail +3, завършвам с категорично мнение.

Трябва да има повече датадискове като TALES OF THE SWORD COAST! Не само BALDUR`S GATE, а и много други игри заслужават такава грижа и внимание, посветени "само" на add-on.

-GM-

Ако всички датадискове изглеждаха като този, геймърският ни свят щеше да е по-добър

Плюсове:

+ Възможност за повишение на героите с един-два левъла
+ Разработени subquest-и, пълни с артефакти и вълшебства
+ Нови среди, нови чудовища

Минуси:

- Нито дума за следващи датадискове...

Black Isle / Interplay

PC WIN '95/'98/NT
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 500+ Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: 2-6
Оценка 8/10

Aliens vs. Predator

Нещо като увод

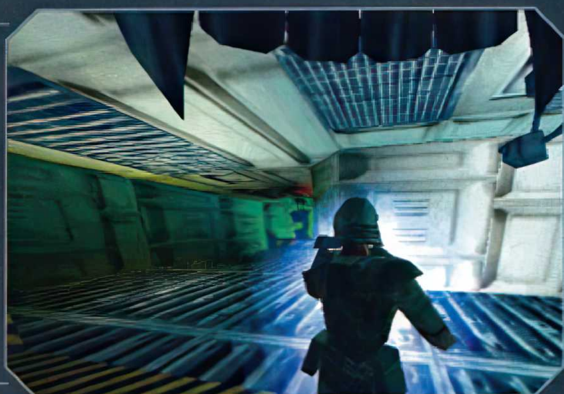
Първите ни съвети са универсални и общоприложими. Обаче разликите в гейма в образите на пришълец, на космически морски пехотинец и на предатор са толкова големи, че няма как да ви дадем акъл, който да се отнася до всички стилове на игра. Но тъй като все отнякъде трябва да се тръгне, започнете като предатор - най-силната от трите фигури в играта. Предаторът не само се оправя с нанесените му рани, но и оръжията му са изключително силни. В ролята на предатор (а по-сетне и като космически морски пехотинец) се борите най-вече срещу пришълците. Затова да огледаме предатора по-отблизо (такова разглеждане на космическия морски пехотинец е крайно трудно, а при пришълеца е направо невъзможно). Любимият съвет на баш-редакторите ни Боци и Иво за всички игри е: "Записвайте позиции, колкото може по-често!". Но това за ALIENS vs PREDATOR не важи. За сметка на което използвайте друго златно правило: "Никъде не оставайте за по-дълго време, отколкото е необходимо." Тоест: не се туткайте! **И в трите варианта броят на враговете ви е практически неограничен.** Пришълците струят като чернобилска отрова от вентилационните шахти, а космическите морски пехотинци се появяват точно на онези места, които преди секунда основно сте проверили. **Като предатор имате неограничени муниции** (като пришълец - никакви), но непрекъснатите битки действат изморително и някой случайно може да ви надвие. **Ако сте космически морски пехотинец, въпросът е пределно ясен** - само секунда след като ви свършатинициите, свършва и вашият живот. Няма значение, че сте бил добър и опитен. Защото не можете да баламосвате пришълец със сладки приказки, нито да го ръгнете с ножче. Да не говорим, че ножче изобщо няма-те. **Ето и няколко думи за степента на трудност, която избирате.** *Training* е като приятна разходка по жълтите павета пред Народното събрание в София. В тази степен минавате без всякакви проблеми през всички нива и си изграждате точна представа какво ви чака. *Realistic* е по-сериозна работа - враговете не само са много, много повече, но и причиняват далеч по-сериозни наранявания. *Director`s Cut* вече е нещо като филма "Мисията невъзможна". Ако преди да изберете тази степен не сте научили всички нива наизуст, изобщо да не ви минава през ума да се захващате с нея. Но искате ли да си направите кефа с всичките й пет бонусови мисии, налага се да влезете в тази степен на трудност, минавайки през всички нива на играта. *И още нещо! Това, че знаете местата на предметите в една степен на трудност, изобщо не значи, че в по-високата или в по-ниската степен предметите ще са пак там.* Например устройството за поправка на портата във второто ниво за космически морски пехотинци всеки път си променя мястото. Затова: внимание и пак внимание!!!

Предатор

Като предатор в началото имате заблуждаващия усет, че сте непреодолим, непобедим и безсмъртен. В първите нива това чувство е оправдано - космическите морски пехотинци пищят уплашено, вместо да ви се противопоставят, а ако се осмелят да се борят с вас, оръжията им много-много не помагат. Първите ви две мисии са нещо като образователни, колкото да проверите различните си оръжия за близък и далечен бой. В битката срещу космическите морски пехотинци можете да изпробвате cloak (да станете невидим), което си има предимства, но само ако не се придвижвате прекалено бързо и не използвате Speargun, защото той със сигурност ще издаде вашето местоположение. Във всички случаи основното правило за предатора е: "Пести енергията". Деветдесет процента от изхода на двубоите решават вашите шипове на китките (Wristblade), с които хем икономисвате енергия, хем ликвидирате основните си врагове само с един удар. С изключение на Predalien-ите, на Praetorian-ите и на кралицата, срещу които трябва да използвате оръжия от по-тежък калибър. Изобщо не се опитвайте да закачате с шиповете facehugger-ите и въобще гледайте да не ги срещате отблизо. **Спестената енергия** използвайте предимно за здраве и да си церите раните - това никога не е излишно. В случай че енергията ви намалее било заради лекуване, било заради cloak-иране или стрелба, намерете си някъде спокойно кътче (и понеже такова място няма, задоволете се поне с място, от което има само един изход), и изчакайте там да се възстановят запасите ви така, че да имате поне за едно излекуване. После можете отново да се отправите бодро на лов и да дебананизирате (това ще рече да откъснете подобната на банан глава на пришълеца) с любимото си оръжие Wristblade. Не си хабете излишно мунициите срещу обикновените пришълци, а в критичните моменти използвайте Speargun (копиехвъргача) или Shoulder Cannon и то за да си спасите кожата. Когато доЧуете специфичния звук на facehugger-а, превключете на disk и много добре се прицелете. Не забравяйте, че към различните врагове можете да насочите Shoulder Cannon, но само ако сте включили определения цвят: за космическите морски пехотинци - син, за пришълците - червен. Цветът се включва не само заради Shoulder Cannon, но и за да забележите врага навреме. Най-добре залагайте в диска зелено, така най-лесно ще го откриете, в случай че ви се запилее някъде. Предаторът няма защо да се притеснява от пръскащите киселина загиващи пришълци. Това за него са дреболии и ги издържа като едното нищо. Но не се опиянявайте от силата си, защото ако пришълците ви гепят и натикат в някой ъгъл (а те винаги са в повече), бързо ще ви видят сметката. Така че винаги бъдете нащрек.

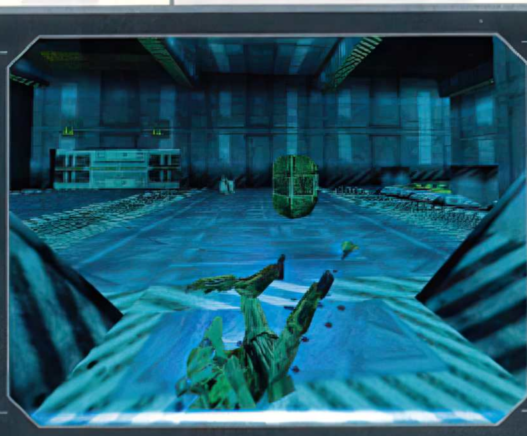
Космически морски пехотинец

Да се играе на страната на тази раса е може би най-трудното нещо в играта. Арсеналът от оръжия на космическия морски пехотинец е страховит, но пък самият той е крехък и чуплив. Не разчитайте на бронята - тя издържа само на половината от зъба на пришълеца, да не говорим за силата на предатора. Затова пазете местата, където има аптеки и здраве, за да се връщате там, когато е необходимо. Някои нива, особено ако не ги познавате добре, могат да ви загубят куп време и е много неприятно, ако за финалния двубой не ви остане никакво здраве. Работете внимателно с ценните предмети - една не на място гръмната граната може да попречи да се сдобиете с някой ценен предмет. Снабдявайте се с колкото може повече оръжия и муниции. Ако планирате дълги и предълги проучвания на мисиите (а те бъкат от все нови и нови пришълци), можете да предадете Богу дух точно заради липсата на муниции, което е тъпо. **Научете се да боравите с всички оръжия.** Основното помагало на космическия морски пехотинец е пушката



Нито се шегуваме, братя геймъри, нито ви плашим, но ALIENS vs PREDATOR (MG #12) е много трудна FPS. Според колегата Joz дори може би е най-мъчната за всички времена. И макар че в тази игра за повечето от основните ситуации важи универсалният призив "карай напред и убивай наред", решихме все пак да ви открехнем за това-онова с тактически пътеводител по трите варианта на играта. Така че четете, играйте и ни пишете вършат ли ви работа нашите съвети.

M41-A Pulse Rifle, която е сравнително най-слабото, но най-използвано оръжие в играта. В първите нива пестете мунициите и стреляйте на къси серии. По-добре един точен изстрел в главата на пришълеца, отколкото цял залп в тялото му. Внимавайте колко патрона ви остават в пълнителя, т.е. хвърляйте от време на време по едно око на дигиталния брояч - така ще избегнете преждевременната си смърт. Към пушката имате 30-милиметров гранатомет, който е полезно и силно оръжие, затова пестете и неговите боеприпаси. Гранатометът е идеален за стрелба по пълчища от пришълци особено в тесни пространства. Такова прекрасно място за стрелба има например в мисията Tyrrargo, където при душовете можете да простреляте вентилационната шахта, да се вмъкнете в нея и да разпердушините с гранати поне две банди пришълци. **M-56 Smartgun** е може би най-доброто оръжие в цялата игра, поради което мунициите му са най-ограничени и не можете да го употребявате толкова често, колкото ви се иска. Голямо пестене на боеприпаси - друг начин няма! Безсмислено е да го използвате срещу отделни пришълци или срещу face-hugger-и. Smartgun създава проблеми при насочването към по-дребни обекти, затова не го пускайте в действие за щяло и нещяло. Най-добре го запазете за финалните двубои, например за коридора почти в края на петото ниво, малко преди да влезете в хангара, където е предаторът. **Огнехвъргачката M 240 Flame Thrower** е малко странно и много ефикасно оръжие срещу facehugger-ите, но трябва съвсем точно да знаете къде са тия гадини, защото в противен случай само ще превърнете пода в кипяща лава. Достатъчно е само да близнете пришълец с пламъка, след което го оставете да си изгори на спокойствие. Но и тук умната, защото пришълецът, дори запален с напалм, може да е изключително опасен. И още нещо: гледайте при боравене с огнехвъргачката да не се превърнете самият вие в нещо като Джордано Бруно на кладата - в никакъв случай не тичайте напред, а само назад или настрани. **Minigun** е страшно силно и рядко оръжие, което на практика няма голямо приложение. За да се прицелите добре с него, трябва да стоите на място, а така ставате крайно уязвим за атаките на враговете. При двубой с предатор хич и не опитвайте да спрете дори за половин секунда. Използвайте минипушката само в дългите и с добра видимост коридори, в които противникът е достатъчно далече и добре го различавате. **Ракетохвъргачката SADAR** е малко по-практична от минипушката, но още по-рядко се използва. Употребявайте я разумно - най-добре срещу предаторите (SADAR ги ликвидира с едно-единствено попадение) или срещу пълчища пришълци, но само ако са достатъчно далече. Можете да стреляте с ракети във вентилационните шахти, от които (след добро попадение) се изсипват умъртвени пришълци, пръскащи на всички страни киселина. Ракетата унищожава всичко в доста широк периметър и пораженията й са огромни, затова внимавайте да не се озовете в района на нейното взривяване. **В ролята на космически морски пехотинец** е важно да спазвате няколко основни правила. На всяка цена се бийте отдалеч. Всяка близка среща с острите нокти, зъби и опашки на пришълците за вас е смъртоносна. Всеки допир с киселината, изтичаща от убитите пришълци, е фатален. Избягвайте битките в малки помещения - точно там пришълците са най-опасни дори и след смъртта си. Ако се биете с предатор, тактиката е друга - или ракета по муцуната, или безкрайно бомбардиране и стрелба с всичко, което ви е под ръка. Имайте предвид, че предаторът издържа дори на няколко изпразнени в него пълнителя от Pulse Rifle, така че или го избягвайте, или събирайте муниции с тонове. Космическият морски пехотинец няма сетива, на които може да разчита, но разполага с Motion Tracker (доста неефикасен детектор за проследяване на движението), с прожектори и с едно великолепно устройство за повишаване на интензивността на светлинните източници. Поставете си копчето за превключване на нормално и нощно виждане колкото се може по-удобно, защото ще го използвате често. Запомнете, че светлината или взривът може неприятно да заслепят погледа ви. И още по-лошо е, ако от бялото зарево изплува гаден пришълец. Най-важното правило, което важи и за предатора, и за космическия морски пехотинец, гласи: "Или добре се ослушвай за всеки звук зад всеки ъгъл, за да откриеш движението на face-hugger-ите, или си обуй два-три чифта боксерки, които ще напълниш, когато през целия монитор ти се опъне някой гаден паяк".



Пришълец

Да играеш като пришълец е колкото странна, толкова и трудна работа. Особено ако геймърът е човек, а не муха. Защото мухата (ако играеше ALIENS vs PREDATOR) щеше да се чувства много по-удобно, тъй като вижда в най-различни посоки. А обикновеният геймър трябва да свиква с панорамното изображение и със странната черно-бяла палитра в ловния маниер, който пришълецът използва през повечето време. За вас като пришълец е много важно как ще си дефинирате управлението. Със сигурност няма да сбъркате, ако за разлика от другите FPS-игри определите за десния клавиш функцията crouch/climb (пълзя/катеря се). Това помага, понеже като пришълец прекарвате повече от времето си прилепен за стените и таваните и не е приятно всеки път, когато поискате да пропълзите, да си губите времето с клавишите. Най-голямата слабост на пришълеца е липсата на оръжие за далечен бой. Затова, доколкото е възможно, трябва да изненадвате вашите жертви така, че да нямат време да се осъзнаят и защитят. Най-ефикасни са скоковете от таваните. Не убивайте космическите морски пехотинци по най-баналния начин - с нокти или с опашка. По-голяма сметка имате да им отхапвате мозъците, защото така си допълвате здравето. Дори можете да си "складирате" някъде обезоръжените нещастници и когато ви стане необходимо, да им "употребите" мозъчетата. **Най-големият проблем** при играта на страната на пришълците са автоматичните оръдейни кули Sentry Guns, с които много от нивата са направо фрашкани. Предаторът може да издържи на тяхно пряко попадение, но на пришълеца му стига да съзре дулото на картечницата и вече е гушнал босилека. Предварително не могат да се отгатнат позициите на тези оръдейни кули, така че трябва да работите по системата "пробвам-бъркам-умирам-рестартирам". Най-добре заобикаляйте Sentry Guns и после безмилостно ги унищожавайте. Не се и опитвайте да прибягвате пред тях при бягството си пред неприятеля. По подобен начин постъпвайте и при битките с космическите морски пехотинци, които разполагат със Smart Guns. И тях по-добре заобикаляйте и изненадвайте, но не заставайте срещу смъртоносните им дула. Последният добър съвет: използвайте бързината си и бъдете непрекъснато в движение, както правят истинските пришълци.

-GM-

Забележка: Поставяме накрая подписа GM, защото всъщност вашият постоянен събеседник GMаниак сме всички ние - редакцията на вашето списание Master Games.

Rebellion Development / Fox Interactive

PC WIN '95

MIN.: P 200MMX, 32 Mb RAM, 128 Mb HDD

Ускорител 3D: Glide, Direct 3D

Мултиплейър: 8 GMs

Оценка 9/10

RETURN TO KRONDOR

цялостна маршрутна карта

Докато беше подготвяно това упътване, не беше ясно каква версия на играта ще върви у нас, затова моля да се отнасяте с разбиране към евентуалните промени. Разполагахме с английската версия и patch 1.06.

Накратко за управлението: F5 - бърз save, F6 - бърз load, клавишите [и] служат за превключване на погледа (камерата), невинаги и навсякъде, но са много необходими. Ако се появи в синята командна рамка око със стрелки, с десния бутон събирате вещи от земята. Ръка в рамката - действия, сандъци, врати, обиране на мъртви.

Какво можете да очаквате от играта??? * Прекрасна графика като при най-добра adventure * Всички диалози са перфектно съставени * По-добра анимация на героите, отколкото при TOMB RAIDER * Безбройни предмети и магии * Супер RPG с екшън-боеве, с елементи на стратегия и с великолепен сюжет.

Малко неизгодна страна за българските играчи са английските диалози, чийто резултат НИКЪДЕ не се записва. Тоест, ако не знаете перфектно английски език, трябва да се ръководите от въпросите, които поставяте, интуитивно да отгатвате правилността на отговорите и да се осланяте на упътването. С течение на времето в играта получавате журнал, където се записват важни разговори и можете да си пускате регистрираните диалози.

Съвети за играта: Започвате с героя James. Skill-точки му давайте най-първо в BLADES, DEFENSE и INITIATIVE. По-късно - в DISARM TRAPS, PICK LOCK и BOW. Най-добре се бие с едноръки мечове от всякакъв вид. ***Лицето,*** което трябва да заведете при принца, е магьосницата JAZHARA. Предлагам ви две възможности. Ако искате малко да чийтирате играта, едитирайте файла RTKRONDOR.INI и препишете реда на COSOLE=1. След това при пусната игра (винаги при ново пускане) натиснете ALT + C. Ще се отвори конзола (прозорец за писане). Напишете PYROMANIA и потвърдете с ENTER. Отново ALT + C и затворете прозореца. Сега имате на разположение за своите магове и свещеници всички вълшебства. ***Jazhara е универсален маг,*** който се бие добре с ками и тояги. При боя, ако героят трябва да вълшебства, следва да има свободна дясна ръка - без оръжие. Оръжието може да се свали по време на двубоите: десният бутон на мишката и избор INVENTORY. ***Ако искате да играете почтено,*** трябва да се съобразявате при героите с магия със skillpoint-и и вълшебства (горните прозорци при фигурите). На Jazhara давайте най-първо точки в BLADES или 2-HANDED WEAPONS (според това с какво искате да се биете - кама/тояга), DEFENSE, INITIATIVE. Не забравяйте и точките за опит за оценяване на предметите, които ще намерите в ANALYZE. Ако не оцените неопределени предмети, остава ви да ги продадете и след това, вече оценени, отново да ги купите. Ако имате игра с чийтове, за оценяване на предметите използвайте вълшебство (второ в група change). В играта има множество предмети: от обикновени, през вълшебни до прокълнати и фалшификати (fake). Точки в магия можете да спечелите и от SECRET BOOKS или SECRET SCROLS. ***Третият герой*** е боецът WILLIAM. Изисква точки само в 2-HANDED WEAPONS, DEFENSE, INITIATIVE. ***Друг герой*** е стопроцентовият вълшебник и алхимик KEADRICK. В неговия инвентар има всичко необходимо за алхимия. Той е много слаб, затова е излишно да му се дават точки в бойните изкуства. Изплаща се само отбраната DEFENSE. ***Последният герой*** е свещеникът SOLON. Той е добър в боя и може да носи тежки брони и щитове. Точки (освен в магия) му давайте главно в BLUNT WEAPONS, INITIATIVE, DEFENSE, SHIELD. Отлично оръжие за него е Mace of Ishap - чрез нейното вълшебство допълва живот при двубоите на вашите герои. ***Продавайте овреме излишните вещи!*** Ако претоварите героите над 75%, ще имат ограничено движение при двубоите. Добре е преди двубоите да сейфвате. Играта дава на някои противници друг инвентар и чрез записите може да се вземат от победените много по-добри вещи. Това иска повече време, но си струва. 99% от сандъците в играта се пазят от клопки. Първо дайте избор PROBE (око). После опитвайте да отворите с обирджийски инструменти. При успешен опит долу се появява надпис excelent. Накрая отваряте с ключ (шперц). Успешният подход се изобразява в таблицата вляво. Когато в началото на играта давате име на своята пътна книга, изберете долу вляво ROLL (повторение на опитите). Това дава възможност след неуспешно първо отваряне повторното да стане директно с ключ. Ако играта е вече разиграна, можете да смените избора с едитиране. Влезте във файловете на играта в BOOKS и в своето наименование на книгата. В BOOK.INI препишете реда TRAPGAME = 1 или 0. ***Няма да се разпростирам*** по-нататък с какво се отварят клопките, как се използва алхимията и какви предмети има - това си е ваша работа. ***Освен главните задачи,*** в играта има и ред второстепенни quest-и, които нямат пряко влияние върху доиграването, но променят или пропускат части от някои левъли - според тяхното изпълнение или неизпълнение. Протичат изменения и в зависимост от въпросите, които задавате, и от резултата от разговорите. Доиграх играта по няколко начина. Винаги ме пускаше до края. Упътването е оптимизирано за спечелване на възможно най-голямо количество skillpoint-и. Можете да изберете свой подход, нищо няма да се случи. Единствената съществена разлика е при последния двубой на William с Bear. Духът на девойката Talie е толкова по-ясен и по-видим, колкото повече задачи са изпълнени. Може би, ако се изпълнят всички задачи, девойката ще оживее. Не знам, на мен не ми се удаде.

Уводна част - База 0

С James сте в столицата на Krondor. Започнете със страничната задача в Ye Bitten Dog сектора на града. Тук намирате крадлата Allnight Amy (в червена дреха). Повиква ви при себе си на стълбите. Съвземате се в тъмнина и напълно обран. Минавате през помещението и излизате на тъмно място в сектор Rainbow Parrot. Поговорете с whisperer, който ви дава кама и амулет. Иска от вас да ги предадете на неговата бивша любов Selestra, която мисли, че е загинал. Казва ви, че е скрита някъде на север. Ще я намерите много по-късно в селото Haldon Head... ***Върнете се в сектора Ye Bitten Dog*** и при стълбите на Amy ви напада нейният съучастник. След бой печелите меч и добра броня. Бягайте до сектор North Gate (северна врата). Идете вляво. Тук някъде ви нападат на улицата нехранимайковци. В къщата намирате пари. При северната порта срещате мага послушник Jazhura (жена, говори със стражите). Поговорете с нея... Ако вземете първо Jazhura в компанията, няма вече да ви нападат по улиците. Вляво от изхода от сектора по уличка стигате до манастирската част (друга музика). Накрая има монах, който дава healing (жизнена енергия). Използвайте... и посетете отделните локации. В бараките, където ви пуснат, гъмжи от крадци и бандити. Бийте се с тях и повишете левъла поне с 2. Непотребните вещи продайте в магазините. През нощта са отворени три. В сектор Dog, сектор Sea Gate и сектор Palace. Внимавайте в сектор Palace! При пристигането не мърдайте - само мишката вдясно, непосредствено до мястото, където стоите. Но ако се приближите до портата на двореца, започва кратко демо и вашата нова задача. ***Ако сте доволен*** от левълите на героите, бягайте към портата на двореца. При пристигането малка крадла ще задигне портмонето на Jazhura. Тръгнете след нея. Стои вдясно до стената на мястото на входа към сектор Palace. Поговорете с нея. Ще ви разкаже за експлоатацията на деца от търговеца Yusef във фалшив детски дом. Ще намерите Yusef в сектор Poor на града. Неговият магазин е вдясно. Вървете по уличката след него вдясно. Следва твърд двубой със слугите на Yusef. Бягайте към следващата врата. Прочетете писмото на масата и отворете заключеното чекмедже (с капан). Вземете ключа на Yusef. Тичайте по стълбите към помещението, където са затворени децата. Избийте нехранимайковците и ги освободете. ***Все още не отивайте в двореца,*** останете в града и повишете нивото на героите поне с 2. Намерете снаряжение за William. Двурък меч и добра chain или plate броня. Отлична е chainmail ризата Voix, която дава +50% сила. Въведете файла. Идете в двореца. Следва демо.

Част 1 - Градът в пламъци

Трима с William сте в кръчма в сектор Rainbow Parrot. William вика на помощ за двубой с негодници. На земята до огнището лежи умиращата

Rainbow Parrot Sector:

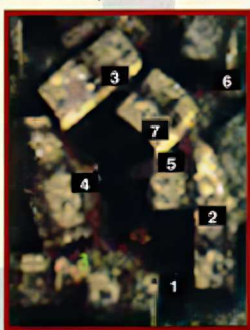
1. Вход, **2.** Кръчма - вход до каналите, **3-4.** Помещения, **5.** Тук нападат, **6-11.** Помещения, **12.** Затвор, **13-18.** Помещения

Ye Bitten Dog Sector:

1. Вход, **2.** Помещение, **3.** Магазин Fair Trader, **4.** Помещение, **5.** Кръчма, **6-8.** Помещения

Poor Quarter Sector:

1. Вход, **2.** Врата - вход забранен, **3-4.** Помещения, **5.** Стража зад магазина на Yusef, **6.** Детска манифактура, **7.** Помещение, **8.** Напускане на картата - стълб



Talia. Тя говори за убиец на име Bear, а William се заклева да му отмъсти. Излезте и изтичайте в уличката пред затвора. Поговорете с капитана на стражата и му обещайте помощ. Следва дълъг тежък двубой с двама бойци и трима стрелци с лъкове в уличката. Но те имат добри вещи. Влезте в затвора. Следва двубой почти на тъмно. Вдясно има врата и битка с трима мъже до пламъци. Бягайте обратно в първото помещение и говорете с капитана. Ще ви изпрати на стълбите. ***Поговорете с писаря,*** който обаче се бои да отговаря, защото наблизо има бандити. Тичайте и ги избийте. Върнете се при писаря. Ще ви разкаже за Sullen Michael. За всичко уведомете капитана. Бягайте долу към килиите. Поговорете със стария човек и вижте тялото на убития Knut. Поговорете със стария затворник за пиене. Идете отново да поговорите с капитана. ***Продайте събраните вещи*** и бягайте към сектор North Gate. Виждате детския дом Yellow Shield в пламъци. Поговорете с хората и хуквайте да спасявате децата. След кликване на вратата Jazhura извършва вълшебството Fire-Eater за James (меню). Вътре намирате да лежат деца, на които кликнете устата с мишката. Трябва да направите всичко, докато имате вълшебството. После бързо навън и се връщайте при останалите. Ще познаете по благодарностите, че всички са спасени. Поговорете с хората и тичайте към сектор Ye Bitten Dog. Ако срещнете Amy, не й обръщайте внимание. Тичайте към кръчмата. На първата маса вдясно е Sullen Michael с двама мъже. Поговорете с тях, като използвате всички възможности за разговор. Когато заговорите Nighthawk-ите на масата вляво, ще ви пратят да си... евентуално ще ви нападнат. Напуснете невинния Michael, след като научите всичко за затворническия писар. Бягайте обратно в затвора и отново разпитайте писаря. Използвайте всички въпроси, даващи много skillpoint-и. След това го накажете с юмрук. Разгледайте документите на масата. Намерете потвърждението на Knut, убития мъж от затвора, за тримесечен наем на стая в кръчмата в сектор Ye Bitten Dog. Идете в кръчмата, поговорете със Sullen Michael, а после и с гостилничаря (bartender). Питайте за всичко. Подкупете гостилничаря (с пиене), за да получите цялата информация и ключа за стаята. Изкачете се по стълбите. Стаята на Knut е втората (задната). Преди да влезете в нея, имате един от последните шансове да продадете и купите вещи преди следващия левъл. Препоръчвам да се взима колкото може по-малко! Запазете всичко рядко от инвентара на Williamse, а остатъка продайте. Той, след другия левъл, ви напуска и тръгва по собствен път. Оставете му само това, което има на себе си - оръжия, за да се бие добре, heal potion и подобни. Приберете и всичките му пари, защото в следващата си авантюра при прехода през реката ще остане без нищо. В стаята убийте тримата мъже и претърсете труповете. С ключа от стаята на Knut влизате в каналите да търсите стария Lucas, бащата на Talia.

Част 2 - Канали (sewers)

Принц Arutha ви изпраща в каналите да намерите Lucas и съкровището, скрито в тайно помещение в пещерите. Срещате група от трима мъже. Не ги нападайте и не ги провокирайте за бой. Получете от тях информация, след което можете да ги убиете. Следващата група също знае интересни неща. Някои групи неприятели при среща веднага ви атакуват. Ако срещнете чудовище, убийте го. При Rat Tail Jack съберете информации за чудовищата. Идете в тяхната бърлога, избийте ги и унищожете яйцата. Отидете да видите SV канала под бижутерията. Преминете целите канали и идете при Lucas. Битка с хората на Bear, демо със съкровище и край на тази част.

Част 3 - Ден след пожара

Принц Arutha изпраща Williams с малка група да преследва Bear. James и Jazhura се озовават пред палата. Най-после е ден. Сега вече имате възможност да правите алхимия или да се наспите (часовник долу вдясно). ***Принцът ви изпраща*** до Wrecker`s Guild към сектор Sea Gate. Това е срещу магазина, където ходите (там, където ви крещеше жената в нощта, когато се погрижихте за вратата). Поговорете с дебелия мъж до вратата. Научавате, че майсторът на гилдията е убит. Питайте също за моряка, стария Том. Влезте и поговорете с моряка долу. Казва ви, че новият представител на гилдията Jorath е вкъщи. Продължете покрай стълбите и поговорете с него. Jorath обвинява Keadrik за смъртта на guildmaster-а. Питайте за всичко и после поискайте разрешение да претърсите етажа (search upstairs). ***Тичайте нагоре по стълбите.*** Стаята на Keadrick е вляво, до тази на Jorath. Претърсете всичките три помещения тук. В помещението на guildmaster-а е стопанката Abigail. Поговорете с нея за всичко, което можете. Претърсете стаята (ръчичката и [ ]). Стаята на Jorath е заключена (шперцове). Вътре има заключено чекмедже. Jazhura ще обяви, че найдобре е да се претърсва чак през нощта. В стаята на Keadrik претърсвате леглото и ставате притежател на много необходима раковина (Shell of Eortis). Вдясно намирате писмо с имената на търговците, на които е длъжник. Използвайте клавишите [и]. Виждате масичка и пъзел върху нея. Сглобете го (това е кораб с платна). На картинката остават за момент винаги само тези части, които директно са взаимозависими. Трябва да подредите пъзела на един път, което значи постоянно да кликвате на отделните части така, че вече съставеното да не изчезне. Осветете си хубаво екрана, защото някои части са много тъмни и не се виждат добре. След съставянето ще намерите вълшебството Raising....

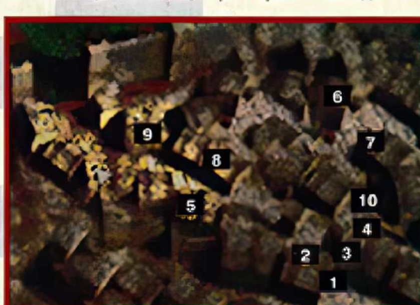
(СЛЕДВА...)

-GM-

PyroTechnix / Sierra
PC WIN '95/'98
MIN.: P 133MMX, 32 Mb RAM, ~500 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10

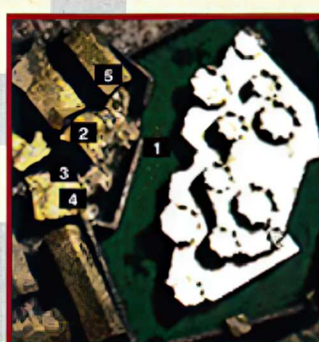
North Gate Sector:

1. Вход, **2-3.** Помещения, **4.** Частна квартира - вход забранен, **5.** Помещение, **6.** Манастир и свещеник, **7.** Манастирска част на града - вход забранен, **8.** Yellow Shield - детски дом, **9.** Северна порта - ще намериш Jazhura, изход от града, **10.** Помещение - вещи при първото нападение



Palace Sector:

1. Портата до двореца, **2.** Манастира Ishap, **3.** Охраняван обект, **4.** Помещение, **5.** Магазин



Welthy Sector:

1. Вход, **2.** Оръжеен магазин на Aaron, **3.** Бижутерия на Gerard, **4.** Помещение, **5.** Golden Grimoire - алхимичен магазин

Sea Gate Sector:

1. Вход, **2-4.** Помещения, **5.** Охранявана врата, **6.** Уличката с Tom, **7.** Магазин, **8.** Wrecker`s Guild - puzzle

the legend of ZELDA

Само въведение!

Преди да се срещнем със самата Зелда за Nintendo64, нека да проследим историята на играта

Легендата за Зелда

NES, Юли 1987

Приключението започва. Първата игра със Зелда излезе през юли 1987 за 8-битова конзола на Нинтендо (NES). Тя пожъна потресаващ успех. Хора от всякакви възрасти обикнаха играта, която можеше да се запамети дотам, докъдето си стигнал. Чрез обикновена батерия, вградена в касетката - нещо, което се появи за първи път тогава! Приключението на Зелда и до днес е сред най-популярните видеоигри, създавани някога. **Заедно с легендата за Зелда** видеоиграчите навлязоха в един свят на вълшебства, загадки и опасности, невиждан дотогава. Затова Зелда е класика.

Цялостният свят, в който действа главният герой, доведе до радикална промяна в сравнение с RPG. Разнообразната околна среда, от подземни тъмници до безлюдни пустини, както и големият брой врагове добавиха дълбочина на играта. Играчите бяха погълнати и от множеството пъзели, и от самата игра. За да играеш, ти трябваше мозък, а не само мускули. Някои тайни са трудно достъпни, например кодовото име "Zelda", което позволява достъп до второ търсене (second quest). Но най-голямата сила на играта THE LEGEND OF ZELDA е, че тя създава един цял свят, в който героите стават легенди във времето, в което живеят.

Линк и принцеса Зелда

Когато THE LEGEND OF ZELDA стана хит на американския пазар, тя промени отношението на хората към видеоигрите. Играта беше много популярна и в Япония, но именно американците се впечатлиха наймного от дълбочината на приключението. И защото това беше първата касетка с батерия, те запаметява играта дотам, докъдето си стигнал. Играта се превърна в непрестанно предизвикателство. И то предизвикателството, идващо не толкова от ловкостта и сръчността, колкото от ума и съобразителността на играча. Той трябва да обмисля ходове и да планира стратегия. Главният герой Линк и принцеса Зелда се оказаха среща не само с митичната земя Хайрул, а и с един необятен свят от възможности за приключения. **Приказката започва с това,** че някога мирната земя Хайрул е завладяна от Ганон - загадъчно същество, което управлява чрез сила и терор. Когато той отвлича принцеса Зелда, хората губят мощта си и са безсилни да й помогнат. Тогава момъкът Линк се възправя и се заклева да върне принцесата в нейното царство. Търсенето, което Линк започва, го отвежда до далечните краища на Хайрул и в девет подземни лабиринта.

Зелда II: Приключението на Линк

NES, Декември 1988

Приключението продължава. ЗЕЛДА II: ПРИКЛЮЧЕНИЕТО НА ЛИНК е същинска лавина от новаторство. Светът е огромен, с много градове, палати и тъмници. Линк използва магии толкова често, колкото и оръжия. В ПРИКЛЮЧЕНИЕТО НА ЛИНК в градовете живеят хора, тези хора разговарят с теб (ти си Линк) и молят за помощ. Много от пъзлите в играта се решават чрез следите, които дават човеците от градовете. Например, за да се стигане до Мъртвата Планина и Чукът, трябва да се намери някой си Багу. Следата идва от друг човек в града, който ти казва да търсиш господаря му в гората на североизток от Сариа. С магия и повечко бойни действия Линк израства като герой. А играта е много разнообразна и откъм движения и дейности. ЗЕЛДА II: ПРИКЛЮЧЕНИЕТО НА ЛИНК представя нова перспектива. Когато Линк се движи из страната, го виждаш отгоре, но щом влезе в битка или в село, гледната точка е отстрани. Селяните го информират, а понякога го учат на специални бойни техники. **Накратко: Първите две приключения на Линк не само разбиха представите на всички за видеоигри,** но направиха Линк един от най-популярните герои, срещани някога.

A Link to the Past

Super NES, Април 1992

Връщане в миналото. Феновете на ZELDA трябваше да чакат дълго преди да излезе през април 1992 г. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (Легендата за Зелда: Връзка с миналото). Чакането обаче си струваше. Първата ZELDA за Супер Нинтендо (Super NES) показа, че е несравнимо по-добра и много по-вълнуваща от оригиналната игра. **Действието се развива в древни времена,** в митични дворци, сред страховити бойци и отразява епохалната битка между силите на Светлината и Мрака. Вместо в земята Хайрул, Линк се подвизава в Света на Мрака, място, тънещо в нещастия и беди. **Ако имаме предвид всички предимства на 16-bit Super NES,** можем да твърдим, че A LINK TO THE PAST донесе безпрецедентна детайлност и богатство на приключенските игри. Линк трябваше да изследва огромни замъци, кули и пирамиди. Малките детайли, които придават живост на играта, например малка жаба, която изскача отпред, донесоха на играчите чувството за вълшебство и драма. Специално за A LINK TO THE PAST програмистът Шигеру Миямото и неговият екип създадоха цяла плеяда от най-запомнящи се герои на видеоигри: неуловимия господар на водите на Хайрул Зора (Zora), телепатичния мъдрец Саасрала (Sahasrahla), коварния магьосник Аганим (Agahnim). **Излязла на пазара през 1992 г.,** THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST достигна невероятна популярност, която и днес не е заглъхнала.

Zelda 64: Ocarina of Time

Легендата. Митът за създаването на Хайрул е пренесен през вековете от мъдреците на земята. Той разказва за времената преди някой да започне да отброява времето. Земята Хайрул се появила, когато трите богини на сътворението Дин, Найру и Фарор (Din, Nayru,

Farore) се спуснали от небесата и донесли със себе си шепа космически прах. От този прах те сътворили земя и я населили с пет различни разумни раси. На рибоподобните Зора се паднали водните пространства. В скалистите планини живеят Гороните, които ядат скали. В горите са Кокирите заедно с дървото Деку, което ги пази от външни сили. Мургавите Герудо населяват пустините на Хайрул. А в зелените равнини живеят благородните Хайлиан. **Преди да напуснат новия свят,** трите богини оставили на новородените раси свещени закони за право и ред. Отлитайки от Хайрул към небесата, те оставили зад себе си символа на силата, легендарния Triforce. Той символизира трите страни на богините - Сила, Смелост и Мъдрост - и се превръща в Провидението на Хайрул, което се почита от всички. Докоснатата от магичната сила на Провидението земята, която се намира най-близо до него (мястото, където се пази символът), става цъфтяща и преуспяваща. Това царство е познато под различни имена, като например Свещеното царство, а по-късно - Златната земя. **Повечето жители на Хайрул** почитат Провидението Triforce, но има и такива, които искат да го откраднат и да използват мощта му за свои користни цели. За да защити Triforce от лоши ръце, великият мъдрец Рауру построява Храма на светлината, който пази входа към Свещеното царство. Вътре в храма този вход е заключен със сложен вълшебен печат и се отваря само при достойно посещение с Triforce - т.е. от някой, който притежава и трите страни на Triforce в точно равновесие. **Времето минавало, Triforce станал мит,** а различните раси на Хайрул забравили законите и мъдростта, които им оставили богините. Войните и конфликтите станали нещо обичайно. Армиите на Зора нападали Хайлианците. Гороните започнали да се бият с Герудо. Въобще, сякаш всяка раса пречела на другите. Само уединените Кокири, закриляни от тяхната вълшебна гора и Великото дърво Деку, били спасени от нещастията на гражданските войни на Хайрул. След 50-годишна непрестанна борба изгряла звездата на мъдростта, смелостта и силата на Хайлианския Крал. С брилянтни военни кампании и мъдра дипломация той успял накрая да създаде хармония в отношенията между различните раси на Хайрул. Били подписани мирни договори, и изглеждало, че настъпват добри времена. Но едва що подписали мира, и отново надвиснали облаци от беди. **В пустинята на Хайрул** кралят на Герудо-крадците Ганондорф (Ganondorf) се натъкнал на стари легенди за Triforce. Една от тях разказвала за великата сила, която притежава онзи, който владее свещената реликва:

In a Realm beyond sight,
The sky shines gold not blue,
There, the Triforce's might
Makes mortal dreams come true.
(В царство отвъд нашия поглед
Небесата били не сини, а златни.
Там великата Трисила може
Да накара сънищата да се сбъднат.)

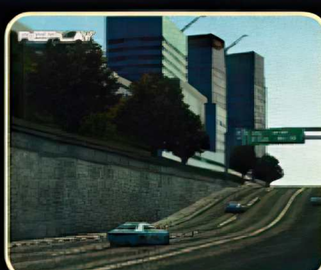
Друга малко позната легенда заинтригувала особено силно Герудо, защото разказва как да се влезе в Свещеното царство. Има, значи, три духовни камъка, които са част от загадка, отключваща Свещеното царство. Тези свещени камъни се пазят от Кокирите, от Гороните и от Зора. Те са важни за отварянето на вратата към Свещеното царство, но има и нещо друго, което е още по-важно - Окарината на Времето, вълшебен музикален инструмент, предаден на царското семейство на Хайрул. Въоръжен с картата на съкровището, Ганондорф привежда плановете си в действие. Заедно със своите дяволски полицаи, плюс личните си мистични сили, той излиза от пустинята и тръгва да краде Духовните камъни от техните собственици. Надява се, че лесно ще победи Гороните и Зора, които са отслабени от гражданските войни. Че лесно ще се справи с пазача на дървото на Кокирите и ще вземе техния камък. Щом събере камъните, той възнамерява да използва хитрост, за да получи последния ключ към Свещеното царство. Планираното посещение при краля на Хайрул е чудесна възможност да проникне в Замъка Хайрул и да открие онзи член от царското семейство, който държи Окарината. Ганондорф е готов да направи всичко възможно, за да получи Окарината - дори, ако трябва да убие този, който я пази, и тя да е младата дъщеря на Царя на Хайрул, принцеса Зелда.

Voodoo Man

RIDGE RACER TYPE 4

Нека си го кажем направо - предишните Racer-и на NAMCO (цели три на брой) не бяха нищо особено. От самото начало обаче си личеше, че RR Type 4 ще е съвсем друга история. Моите почитания на рекламния отдел на NAMCO. Това пък защо? Спокойно, обяснявам. Безспорно ралитата са в челната тройка на най-популярните видео игри. Освен всичко останало това означава още, че буквално всеки втори създател на игри за конзоли се мъчи като грешен дявол, за да изпипа „Ралито на всички времена". Това прави адски много, ралита, не мислите ли? В такъв случай рискът някоя наистина добра игра да остане незабелязана в навалицата е доста голям. И докато всички обещаваха супер оригинални писти и ултраскъпи, хиперекзотични автомобили, или пък реализъм до дупка плюс истински автомобилни асове, NAMCO заложиха на рекламното лице. Не, не става въпрос нито за Клаудия Шифър, нито пък за Кейт Мос или Наоми Кембъл. Нека не забравяме, че в някои отношения виртуалната реалност е за предпочитане. Пример: И най-съвършеният супер модел си има своите „дребни" недостатъци, без да броим пословичната капризност и високите хонорари. **Поне шест месеца преди премиерата на играта, на кориците на най-продаваните PlayStation** списания се появи Рейко Нагасе. Не знам как точно би трябвало да изглежда перфектната жена на новото хилядолетие, но Рейко категорично се доближава доста до моята собствена представа. И тъй като човеците от мъжки пол все още съставляват около 90% от геймърската прослойка на човечеството, госпожица Нагасе определено не остана незабелязана. С което беше изпълнена перфектно точка първа от рекламната стратегия на NAMCO – да се привлече вниманието на потенциалните фенове на играта. **Но и най-впечатляваща опаковка не може да продаде парче марципан на цената на млечен шоколад с бадеми.** NAMCO не са от вчера в бизнеса и подобни базови истини са им пределно ясни. Освен това те неведнъж са показвали на останалите как точно се правят не просто добри, а изключителни игри. Проблемът на ралитата е, че доста лесно могат да се плъзнат в едната от двете крайности – т.е. да станат твърде реалистични (като TOCA 2, да речем) или пък твърде нереалистични (например Wipeout). По този параграф Ridge Racer Type 4 безспорно получава шест точки от шест възможни. Играта е перфектно дозиран хибрид между ралитата тип „монетен автомат" и сериозните автомобилни симулатори. Казано доста по-простичко – RR Type 4 е за хора, които си падат по-шеметните скорости, но в никакъв случай не са готови да загубят половин месец, докато се научат колко точно да настъпят спирачката, за да се завъртят в точно определен завой на 30, а не на 45 градуса. Което не значи, че управлението в новия

Ridge Racer е фасулска работа. Ей богу, има писти които могат доста бързо да ви смачкат излишно напомпаното самочувствие. **И като си говорим за писти, тук те са общо осем,** колкото са всъщност и кръговете през които трябва да преминете, за да спечелите Гран При-то, кръстено този път „Real Racing Roots '99". Първото нещо, което мога да кажа за пистите в RR Type 4 е, че са просто невероятни. Забравете за Gran Turismo и Collin McRae, купонът в RR е далеч по-голям. Всички писти са градски, с широки платна, позволяващи всевъзможни изпреварвания, сериозна денивелация (т.е. раз-



лика във височините) и наистина впечатляваща комбинация от завои. Три от пистите са „нощни" и макар разликата в усещането да не е чак фрапираща, те добавят приятна доза разнообразие. **Интересно е решен въпросът с нивата на трудност.** В опциите на Ridge Racer Type 4 няма да намерите меню „трудност". Вместо това в самото начало ще трябва да изберете измежду четири екипа (американски, френски, италиански и японски), всеки от които има своя предистория и, което е още по-важно, свой точно определен бюджет. Американците от DRT, например, са били голяма работа в миналото, но сега са го закъсали и ако отидете при тях, ще трябва да забравите за скъпоструващите състезателни болиди. Вместо това ще трябва здраво да поработите върху пилотските си умения, за да преминете дори през квалификациите, защото колите на конкуренцията неизменно ще бъдат по-бързи и по-маневрени. За сметка на това пък, за френския екип MMM парите не са проблем. Просто бащата на чаровната (и неразбираща нищо от автомобили) мениджърка на екипа – Софи, е малко нещо милиардер. За да бръкнете по-дълбоко в портфейла му, обаче, ще трябва да класирате неизменно на първото място, дори когато за да продължите нататък ще ви е достатъчен бронза. **Но това далеч не е всичко.** След като изберете екип, вие ще трябва да си „харесате" спонсор. Спонсорите са четири различни производителя на автомобили от същите четири нации, от които са и екипите. Това в никакъв случай не означава, че когато се състезавате за френския екип ще трябва да изберете френски производител на коли. Имате пълната свобода да предпочетете кой да е от четирите спонсора. Може би се сещате, че по този начин степените на трудност стават цели 16 - колкото са комбинациите „екип/спонсор". А разлика между комбинациите има, повярвайте ми. **Тук му е мястото да кажа няколко приказки и за колите в Ridge Racer Type 4.** Те до една са измислени и, слава богу, че е така. На мен лично започнаха доста да ми омръзват едни и същи „истински" коли, които всяко ново рали неизбежно включва в гаража си. Освен това, в духа на казаното по-горе за виртуалната реалност, в един добре измислен, макар и несъществуващ в действителност автомобил може да се вложи далеч повече въображение. В RR Type 4 можете да настъпите газта на какви ли не коли – като се започне от най-базовите модели и се стигне до триколки (които, между другото, са голяма работа) и свръх скоростни състезателни „изтребители", които приличат повече на болидите от Формула 1. И едно последно уточнение – разликата (в управлението, стабилността на пътя, ускорението) и т.н. между колите на различните производители е меко казано осезаема.

Ивелин Г. Иванов

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967
"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862
"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772
"Витоша" 61
(02) 882 025

WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 981 59 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62

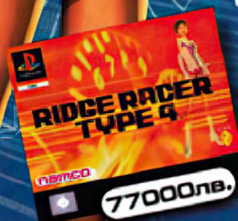
"Най-доброто рали в стил аркейд до момента!" Official PlayStation magazine.

"Триумф на аркадните игри за PlayStation!" Games Master

"Шеметни наклони, засукани тунели, убийствени скорости и най-добрия мултиплейър на пазара." PlayStation Power

"Убийсвена, чудовищна игра!" PlayStation Max

"Нямаме какво повече да добавим." Пулсар



Welcome to the world of Ridge Racer

RIDGE RACER TYPE 4

PULSAR MULTIMEDIA

ПУЛСАР МУЛТИМЕДИЯ

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при вас.

PC CD

SILVER
WARZONE 2100
STARSIEGE
SIM CITY 3000
ALPHA CENTAURI
THIEF:THE DARK PROJECT
CIVILIZATION:CALL TO POWER
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

NEED FOR SPEED III 34000лв
MOTO RACER 2 34000лв
DELTA FORCE 34000лв

ПОСЕТЕТЕ НАЙ-ГОЛЕМИЯ СПЕЦИАЛИЗИРАН МАГАЗИН ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ В БЪЛГАРИЯ.

бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

GODS

Gods: Into The Wonderful: шедьовър завинаги

Веднага, още в началото, искам да подчертая огромното значение на тази игра за развитието на цял един клон от любимите ни компютърни игри, платформените, и да изразя предълбоко съжаление, че й отделяме място в рубриката Evergreen едва сега. Търсихме в редакцията на Master Games кого да накажем за този пропуск, но нито някой си призна, нито можахме някого да натопим. Затова всички дружно решихме да си посипем главите с пепел и коленопреклонно да ви се извиним. Или, както е казано в истинското Евангелие: "Всички групом съгрешихме и вкупом за прошка молим". (Групом, вкупом, ама пак моя милост GМаниак трябва да обира срама!) **GODS може да бъде наречена "перла в короната" на PC-игрите.** Играта пресъздава една прастара легенда, в която се говори, че първият смъртник, който открие Изгубения Град и застане пред лицата на Боговете, ще бъде възнаграден със свое място редом с безсмъртните. Но според същата легенда само веднъж на хиляда години се ражда мъж, който може да извърши това. Веднага ви стана интересно, нали, братя геймъри? Но нека първо кажа няколко думи за авторите на това същинско произведение на изкуството. Те са BITMAP BROTHERS - истински новатори и неуморни творци на компютърни игри, които и сега са способни да ни изненадат с нещо красиво и оригинално. Тяхно дело са безсмъртната XENON II, недооценената CADAVER, гениалната спортна игра SPEEDBALL II, противоречивата Z... Хайде да не изброявам повече, че става досадно. **Още през 1991 г., когато "върхът" бяха игрите на Amiga с тяхното бездушно вечно движение "отляво - надясно"**, като гръм от ясно небе падна невероятно свежата, забавна и графично чудесна игра GODS, изискваща не само бърз джойстик, но и нагъната мозъчна кора. Задачата в играта е да преминеш четири нива през тарапана от проклети и хитри чудовища, през безкрайни логически уловки и забавления, а в края на всяко ниво да ликвидираш едно от най-отвратителните дяволски изчадия, които могат да ти се присънят. Всяко ниво е разделено на няколко самостоятелни свята, през които може да се разхождаш, докато откриеш специалните ключета. Всеки свят е пълен с многобройни задачи, някои от които не са абсолютно задължителни, за да продължиш напред в играта. За ония времена беше наистина необикновено и съвсем оригинално събитие възможността да се стигне до заветната цел по няколко различни пътища - това, което днес вече се използва под път и над път. В играта има хитър търговец, който срещу съответното заплащане ти подобрява оръжията или ти предлага излекуване. Има и система от пароли за отделните нива, които предлагам в края на настоящата статия, тъй като някой може да се запали по играта. **GODS беше сред малкото аркадни игри по онова време, в която изтрепването на враговете не е единствената задача.** Както и по-късните игри на BITMAP BROTHERS, GODS притежава красива графика и оригинален дизайн. Звуковите ефекти са чудесни и богати - човек има чувството, че почти всяка вещ, която се мярка на екрана, е със свой самостоятелен звуков образ. Анимациите са плавни, а средата - детайлна. На всичкото отгоре играта е действително много трудна и ще ви изкара поне няколко дни и нощи.

-GM-

> **"Смъртникът встъпи на Божията земя, за да открадне пламъка на безсмъртието. И се превърна в легенда."**
> **Из Евангелието на Master Games, VI глава, XIX стих**

Встъпителни кодове за отделните нива:
Ниво 2 - PCR, Ниво 3 - JFG, Ниво 4 - ATS

ПРАВО В ЦЕЛАТА!

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

ATI Rage Fury

АРГУМЕНТИ ЗА И ПРОТИВ

Voodoo3 3000

ATI Rage Fury

Отлично мултимедийно решение

Фирмата ATI е най-големият доставчик на 3D графики и мултимедийни технологии в света. А най-познатият й продукт е ATI Rage Pro, който е демонстрация на първото пълно AGP-2X и който продължава да се търси за различни дизайни поради доброто му действие и по-закръглени обекти в 2D, 3D и DVD. ATI претендира, че с новия 128-битов Rage128GL предлага продукт, който не е просто чип, даващ добро закръгляване, а чип, който осигурява най-бързото 2D, 3D и DVD действие, което можете да намерите на пазара. Нещо повече, 3D действието не е лимитирано само до Direct3D игри при 32-битов цвят и висока разделителна способност, но осигурява и професионални OpenGL приложения. Пълният пакет на ATI съдържа карта Rage Fury AGP, брошури и съобщения за пресата, S-VHS и RCA композитни кабели и специално издание Earthlight DVD-Video/DVD-ROM (85 min/Color/DD). Картата е отлично разработена и с добър дизайн. Тя е малка и без никакви чипове на обратната страна. За разлика от други референтни платки съдържа метална пластина, която вероятно е идентична на окончателния продукт, който ще се реализира на пазара. Използваната памет е Samsung - G8 SDRAM, 125Mhz, 64 мегабита. Това означава, че няма чипове на гърба, по-бърза е и е идентична на PC-100 SDRAM, която имате на вашия компютър. По този начин ATI е запазила целостта на продукта си и не е допуснала на пазара да се появи оверклокната и нестабилна карта. А има и още нещо - на Rage128 няма радиатор! ATI е разработила отличен дизайн 0.25 микрона, който не се нуждае от допълнително охлаждане и който, когато работи, можете спокойно да пипате с ръка, без да ви опари. ATI дори е в състояние да постави стикер върху чипа, без да се страхува за стабилността му.

Ако трябва да си го кажем простичко, Rage128 е продукт-трепач. Той предлага отлично 2D, 3D и DVD ускорение, конфигурации на паметта 16 и 32 MB SDRAM и невероятен софтуерен пакет, състоящ се от MOTO RACER 2, EXPENDABLE и HALF-LIFE: DAY ONE. Освен това ATI някак си съумява да държи цените по-ниски от конкурентите си. Например Buycomp предлага Rage Fury 32MB за $150 и Xpert128 16MB за $110. Но дори това не е достатъчно за ATI - фирмата дава още $20 отстъпка при изпращане по пощата.

HARDWARE SOFTWARE

С други думи, ако сравняваме с RivaTNT или 3Dfx Banshee, при Rage128 има по-бързо 3D, истинско хардуерно DVD-видео декодиране, първокласен TV изход на Rage Fury и внушителен софтуерен пакет на много ниска цена. Не е ясно как го прави ATI, но надали някой ще се оплаче от това. Геймърите често сравняват ATI с колите BMW. При BMW хардуерът е страхотен, способен да изпълни характеристики, които другите коли не могат, но в крайна сметка почти всичко зависи от уменията на шофьорите (драйвърите). Тъй като при Rage Pro имаше много бъгове и закъснения с драйвърите, ATI обеща по-добри драйвери за Rage128 и устоя на думата си. Всички Rage128 продукти се предлагат с пълен OpenGL ICD, който позволява веднага да играете на OpenGL игри като QUAKE 2 и да работите с професионални приложения. Поддръжката на Direct3D е много добра с няколко дребни изключения в резултат на бета-драйвърите. Независимо че те са много, много по-добри от тези на по-старите Rage Pro и не създават основни проблеми при Rage128.

Софтуер за DVD

Софтуерното DVD на Rage128 е отлично. Както казах по-горе, Rage128 е много здрав продукт, с удивително действие и удивителна цена. Този чип е не само 3D карта, но осигурява и пълно хардуерно MPEG-2 ускорение, превъзходни мултимедийни характеристики като поддръжка на DTV и HDTV и солидни драйвъри срещу изненадващо ниска цена. Rage128GL е 128-битов 2D/3D/DVD графичен чип с поддръжка, който предлага първокласно 3D ускорение както за DirectX6, така и за OpenGL, към което се прибавя и ненадминатата DVD поддръжка. ATI Rage128 е първата потребителска 2D/3D карта, предлагаща IDCT декодиране, което намалява натоварването на процесора с няколко процента. Rage128 е с размер 0.25 микрона и за него топлината не е проблем. Rage128 също така поддържа и Мултитекстуриране за филтрат от 250Mpixels/sec при 125 MHz продукт и 200MPixels/sec при 100Mhz продукт. Качеството на драйвърите е основният въпрос при Rage128, но все пак за комплект от бетадрайвъри те са доста добри.

АРГУМЕНТИ ЗА И ПРОТИВ

Отлично 3D действие.

Rage128 има теоретична максимална скорост на запълване 250Mpixel/sec, когато работи при 125Mhz, и предлага най-добро линейно действие особено при високи разделителни способности, 1024x768 и по-високи. AGP 2X е напълно завършен и не се появяват проблеми, когато използва текстури от RAM система. Нещо повече, Rage128 поддържа до 32mb локална текстура RAM, което позволява да се съхраняват повече текстури в локалната RAM за по-голямо бързодействие. Освен това, 32mb RAM ви позволяват да получите 3D разделителна способност от 1900x1200x32 32-bit Z-Buffer (27mb framebuffer) или 1900x1200x32 16-bit Z-Buffer, тройно буфериран (31.5mb framebuffer). Колко бърза е картата при тази разделителна способност? Кой знае... първо някой трябва да опита на монитор, способен да възпроизведе това.

Отлично визуално качество

32-bit True Color рендиране предпазва от поява на dithering artifacts. 16-bit рендиране също е добро по качество. Всеки обаче може да прецени сам за себе си, гледайки различни скрийншотове.

Добро 2D

128-bit ядрото осигурява изключително бързо 2D действие и висококачествен RAMDAC за получаване на изображения, които видимо са по-ясни и контрастни, отколкото при други карти.

Отлично MPEG-2 ускорение

Rage128 предлага не само оптимизирана Motion Compensation, което намалява изискванията към процесора, но и в момента е единствената 2D/3D карта с IDCT (Inverse Discrete Cosine Transform), което от своя страна намалява с няколко процента използването на процесора. Нещо повече, ATI представя истинско софтуерно DVD решение. Това значи, че картата поддържа филтриране при възпроизвеждане на DVD, което я прави самостоятелен плейър за филми и on-screen интерактивни графики.

Невероятна цена

Цената на дребно за 16MB SDRAM

Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!
3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS
Info computers
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74
1G, Dimiter Traikovich Str.; e-mail: office@infocomputers.com

Xpert128 е около $90, а за 32MB SDRAM Rage Fury - приблизително $130. И при двете цени има допълнителна отстъпка от $20 за изпращане по пощата от производителя. Освен това Rage Fury има отличен софтуерен пакет. Нашите фирми я продават за 170 и нагоре - внимавайте, много лъжат такива, които не разбират!

Нови драйвери

Понеже Rage128 използва изцяло ново 2D и 3D ядро, драйверите също са нови и оставят зад себе си всеки един наследен код, който би могъл да ги забави. Най-добрият пример за това е здравият OpenGL ICD със страхотна CDRS поддръжка, Quake2 поддръжка и E&S Glaze поддръжка...

Няма поддръжка за 3Dfx Glide.

Въпреки че местните API днес имат по-малка важност с Direct3D и OpenGL, някои игри продължават изключително да поддържат 3Dfx API като например DIABLO 3 !!!

Нови драйвери

Тъй като новите драйвери позволяват на ATI да оставят зад себе си всеки наследен код, това също означава, че Rage128 се продава с първото поколение драйвери. ATI все още не разполагат с време, за да разработят и финализират драйверите. Драйверите са достатъчно добри и при това по-добри от оригиналния пакет на Rage Pro, но системата прави фалове. Ако са използвали наследени драйвери, щяхме да разполагаме с по-здрави и стабилни такива, но пък губим от действието. Няма начин ATI да победи и за съжаление, това е истината. По-добре е, че ATI са направили нови драйвери.

Посредствен TV-изход

Rage128 използва същия ImpacTV2 чип, както и по-старите серии Rage Pro. Допреди известно време ImpacTV2 беше един от най-добрите TV изходи, но вече започва да издиша. Поддръжката на 800x600 все още е по-добра от повечето конкурентни решения, но цветовото насищане е малко слабо и изображението би трябвало да е по-контрастно. Дано ATI пусне скоро вече разработеният TV изход чип от трето поколение Rage Theater, който да избегне недостатъците на сегашния.

Действие с трилинейно филтриране

За разлика от Savage3D, Rage128 има 25% действие при трилинейно филтриране. Това не е чак толкова зле, защото Rage128 извършва трилинейно филтриране по-бързо от RivaTNT, но все пак си е 25% действие и може да повлияе на решението на потребителя, когато има избор за разрешаване или забраняване на трилинейното филтриране.

Сравнения на чипове

ATI Rage128 срещу 3Dfx Banshee

ATI Rage128 предлага по-добро качество на 3D изображението с пълната си поддръжка на AGP2X, 32-bit цветно рендиране, хардуерно ускорена MPEG-2 поддръжка за Software DVD възпроизвеждане, 32mb памет и поддръжка за мултитекстуриране. Banshee е ограничена до 256x256 текстури, поддръжка само на 16-bit рендиране и няма ускорено Software DVD. Освен това Banshee загрява повече от Rage128, което може да е проблем при овърклокнати системи. От друга страна, Banshee предлага поддръжка за Glide, която при това е отлична, а има и предимствата на 3Dfx драйвърите. В действителност Banshee може да е няколко пъти по-бърза при единично-текстурирани игри благодарение на доказаните драйвъри на 3Dfx и на SGRAM. И накрая - Banshee има вече PCI версия.

Технически спецификации ATI RAGE FURY

- Двойно текстуриране, 125MPixels/sec скорост на запълване (250MTexels/sec), до 32MB от SGRAM или SDRAM
- Пълен AGP 2X Internal 250 MHz RAMDAC
- 0.25 микрона (намалява топлината), 125Mhz Maximum Clock Speed (действителна 100Mhz) Twin Cache архитектура, 32-bit Z-Buffer, 8-bit stencil buffer TV изход (максимална NTSC разделителна способност 800x600), MPEG-2 Motion Compensation, 32-bit цветно рендиране
- Цялостен Anti-aliasing LCD плосък панел, поддръжка на MPEG-2 Inverse Discrete Cosine Transfer, с възможност за ъпгрейдване за HDTV и DTV

ATI Rage128 срещу NVIDIA RivaTNT

Rage128 предлага до 32mb памет, ускорена MPEG-2 поддръжка за Software DVD възпроизвеждане и е толкова бърза, даже понякога по-бърза, колкото TNT, а освен това е по-евтина от RivaTNT. Качеството на визията е подобно на RivaTNT, въпреки че TNT не поддържа анизотропно филтриране. От друга страна, RivaTNT не поддържа 8-bit палетизирани текстури. И накрая - PCI версия на RivaTNT вече е на пазара.

ATI Rage128 срещу Matrox G200

Rage128 има много подобрения спрямо G200. Притежава почти същото качество на визията, хардуер MPEG-2, който е по-бърз от G200 и има също OpenGL ICD. При Mystique G200 може да се каже, че G200 е с по-добър TV изход с максимална разделителна способност 1024x768. Двете главни преимущества на Matrox G200 са, че тя позволява да ъпгрейдвате целия набор от ъпгрейди за Rainbow Runner, като например TV-Tuner или MJPEG карта. ATI напоследък предлагат само ATI-TV, въпреки че е планиран HDTV. И накрая - PCI версия на G200 вече излиза на пазара.

Voodoo3 3000

Всичко, което трябва да знаем за Voodoo 3... И малко повече! Напоследък се появи огромен глад за видеокарта със зашеметяваща визия, поддържаща в същото време отлична скорост на кадъра. Като усорителя 3dfx Voodoo3 например. По-надолу обаче ще се ограничим с Voodoo3 3000, без да се спираме на Voodoo3 2000 или 3500. За разлика от друг път, ще говорим повече за крайния продукт, който е в продажба, отколкото за създаването му.

"Новият" 3dfx

Всички продукти преди Voodoo3 се продаваха на производители на хардуер, като Diamond Multimedia, Metabyte, Canopus и много други. Работата на фирмата 3dfx беше да им достави чипсет и указание за начина му на работа. Този подход беше добър за 3dfx, тъй като не влагаше пари за промоция на продукта си - гиганти като Diamond Multimedia и Creative Labs правеха това вместо тях. Това не само позволи на 3dfx да се разпространява бързо, но и увеличи пазарния дял на 3D игрите. Всеки искаше 3dfx card, без да се интересува особено кой прави картата. В момента единственият реален различен Voodoo2 е Metabyte Wicked3D. Въпреки че това е референтна карта, тя има отлично действие поради невероятните драйвъри, разработени за нея, и поради нейната стробоскопична поддръжка. **3dfx** знаеха, че единствената им реална конкуренция е nVIDIA, която създаде Riva TNT - популярна и бърза 2D/3D комбинация. Когато ставаше въпрос за скорост обаче, комбинацията на 3dfx Voodoo2 SLI все още превъзхождаше всички. Преди време 3dfx обяви, че ще купи фирмата STB Systems. За това сливане имаше няколко причини. Първата е маркетинговият проблем. Diamond и Creative щяха да промоцират повече TNT2, отколкото Voodoo3. След купуването на STB фирмата 3dfx би станала не само разработчик на чипове и референтни карти, но и продавач и дистрибутор на краен продукт. За щастие на 3dfx, повечето хора вече знаеха какво е Voodoo и коя е 3dfx. Знаеха също, че като влязат в магазина, ще бъдат привлечени от най-добрите и най-лъскави 3dfx продукти. Все пак, за да си подсигури популярността, фирмата 3dfx вложи 20 милиона долара в рекламна кампания по телевизията и в Web мрежата. Буквално всеки, който се е сблъсквал с някаква форма на електронна медия, е чувал или виждал рекламата на Voodoo3 поне няколко пъти. Това определено е добра стъпка на 3dfx. Единственото им притеснение в момента е задаващата се TNT2 карта на nVIDIA. NVIDIA обаче има навика да обявява много високи спецификации, а след като пусне картата, се оказва, че не са толкова високи. Все още не може да се каже дали TNT2 ще срине Voodoo3, или ще остане на пътя да диша прахта от Voodoo3.

Ето спецификациите на Voodoo3 3000:

- 16MB SDRAM
- 166MHz Core Clock Speed
- 7 милиона полигона/сек
- 333 Megatexels/sec
- Поддръжка разделителна способност до 2048x1536
- Пълен 128-bit 2D ускорител
- 350 MHz RAMDAC
- TV/S-Video изход
- DVD хардуерна поддръжка
- Поддръжка DirectX, Glide и OpenGL
- Alpha-Blending
- Single Pass, Single Cycle Bump Mapping
- Single Pass, Single Cycle Trilinear MIP-Mapping
- Патентовано Multi-Texturing
- Програмируеми Fog Tables
- Sub-Pixel и Sub-Texel Correction

Gouraud Shading

Инсталация

Нищо повече от това да я поставиш и да започнеш да играеш. Просто картата се инсталира като всяка друга карта. Първо драйвърите, после 3dfx Tools (това са всъщност настройките на дисплея), след което се прави инсталацията на MiniGL. MiniGL драйвърите са много съществени за игри от типа OpenGL като QUAKE 2, HALF-LIFE и други. **Поставянето** на Voodoo3 в компютъра е най-лесната част. За по-старите притежатели на други 3dfx продукти могат да възникнат проблеми със съвместимостта и това са неща, които трябва да направите ръчно. Притежателите на повечето от другите видеокар-

Най-добрите конфигурации на най-добри цени.

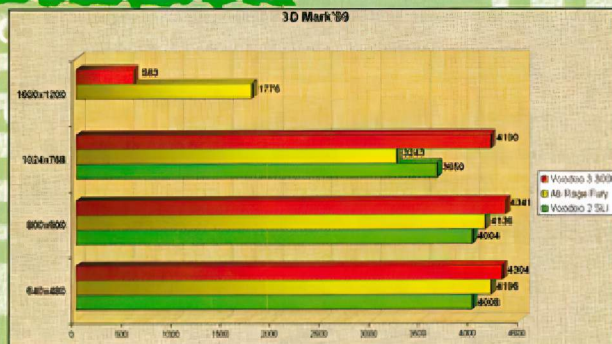
3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.

Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.

Запис на CD + медиа

НА СКЛАД

3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62



ти, включително Rage128/TNT, не трябва да правят нищо специално, за да накарат Voodoo3 да работи както трябва. Проблемът е, че повечето Voodoo2 / Voodoo карти са направени от трети страни (компании като Diamond и Metabyte) и нямат деинсталатори за техните драйвери. Metabyte имат деинсталатор за своя Vooodo2, който работи чудесно, но същото не може да се каже за Diamond или други фирми. Деинсталаторът забърсва всички glide*.* файлове от Windows и Windows-систем директорията, като си подготвя своя MiniGL инсталатор. MiniGL инсталаторът поставя един файл, наречен 3dfxgl.dll, във фолдерите на OpenGL games, така че OpenGL да се поддържа от Voodoo3. Единственият проблем е, че ако не инсталирате MiniGL драйвърите от Voodoo3 CD, ще имате ужасно действие при OpenGL игри. В момента фирмата 3dfx има OpenGL ICD в бетастадий и е почти готова за публичния бетатест.

Драйвери

Първите драйвери за 3dfx Voodoo3 3000 носят етикети за версия 1.01. Те вече имат един бъг, за който се знае, че при него бутона за качество/действие не работи. Този бъг е фиксиран в отделен даунлод, но върху него ще се работи по време на осигуряване на качеството (quality assurance). Драйверите са напълно функционални и работят съгласно спесификацията. MiniGL драйвърите обаче имат малък проблем. 3dfx забранява възможността Alt+Tab за излизане от игрите, докато игрите работят. Това не е чак толкова голяма работа, като се има предвид, че да направиш Alt+Tabbing за излизане от играта, за да си свършиш други работи, докато играта върви, е просто глупаво. Може би ще има проблеми със звука, картините, или даже с бутоните за играта. Някои няма да имат проблеми с Alt+Tabbing, но повечето играчи ще ги открият. Представителите на 3dfx твърдят, че в следващите драйвери функционалността ще е на ниво. По принцип няма оплаквания за драйверите, освен че 3dfx не може първо да маха старите. 2D действие. **Тестовете** на платката не показват никакъв 2D видеопроблем. Няма черни екрани, няма странни пиксели, нищо такова. Тя просто работи страхотно. Визуалното качество не е по-различно от G200, Rage128 или даже TNT. Тя е на ниво и предлага разделителна способност до 2046x1636 при 75Hz. При тестове с Rage128, Canopus Spectra 2500 (TNT) и Voodoo3 3000, направени на конфигурация Pentium III 500, с 128MB RAM и дънна платка Tyan S1836DLUAN, е открито, че резултатите за разделителни способности 1280x1024 и по-ниски за всичките карти са почти еднакви. При 1600x1200 с 32bpp резултатите са показали значителна разлика в полза на Voodoo3. **По** отношение на 32-bit цвят в графиките на Voodoo3 може да се каже, че Voodoo3 прави 2D рендиране в 16 цвята, 256 цвята, 16-bit цветове, 24-bit цветове и 32-bit цветове. Когато се използва Direct3D, OpenGL (MiniGL) или Glide, плюс хардуерно ускорение, вече има лимит 16bpp. Даже видеокартите на Trident отпреди 2 години са в състояние да направят 32bpp рендиране при 2D.

3D качество и действие

Voodoo2 има отлично действие, макар и по-ниски визуални качества от своя конкурент TNT. Наистина, TNT е визуално по-добра при игрите, но куца при по-високи скорости на кадъра. В това отношение TNT наистина вече трябва да се срамува от Voodoo3. Въпреки че Voodoo3 не прави 32bpp рендиране, нейното 16bpp рендиране е направо страхотно. Няма кой знае каква визуална разлика между 16bpp и 32bpp, макар мнозина може и да не се съгласят с това. Ако използваш един и същи скрийншот при 16bpp и 32bpp и го увеличиш 500%, естествено че има разлика. Само че кой ще спре по средата на играта, за да раздуе една стена текстура на 500%? Не се доверявайте, ако видите някъде по списанията за игри картини, показващи скрийншотове с Voodoo3 от игри, като например QUAKE 2 - ами то е очевидно, че не е Voodoo3. Voodoo3 просто не прави рендиране при 32bpp. Естествено, 32bpp рендиране отнема около 30-40% от действието. При Rage128 то е 25% за 32bpp в сравнение с 16bpp. Така че вие сами можете да си направите извода дали 32bpp рендиране е важно за вас, или не. При повечето игри няма разлика. Ако обаче наистина ви трябва 32bpp рендиране, не си купувайте Voodoo3. Освен това помнете, че макар Voodoo3 да е

МЕЖДУНАРОДНА СПЕЦИАЛИЗИРАНА ИЗЛОЖБА

ЕЛЕКТРОННИ ЗАБАВЛЕНИЯ И ИНТЕРНЕТ

18 - 21 юни 1999 г. галерия „ВИТОША"

Компютърни игри и електронни забавления

Интернет - за всички и за е-бизнес

Хардуерни и софтуерни средства

Аудио-видео забавления и техника

Кабелни оператори и телевизии

Игрални автомати, тренажори и др.

Използвайте шанса си и участвайте!

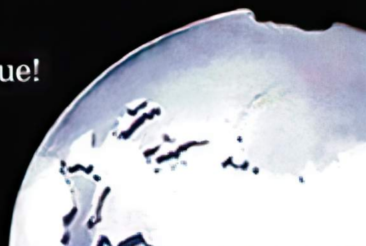
Станете спонсор на едно нестандартно изложение!

Заявки се приемат до 10 юни 1999 г.

IDG БЪЛГАРИЯ

София 1421, бул."Хр.Смирненски" N 1 • тел.: (02) 963 08 86, факс: (02) 963 28 41

София, бул."Прага" 40, тел./факс: 52 60 77



AGP, не поддържа големи текстури. Тестовата програма 3D Mark 99 показва, че Rage128 направо издухва Voodoo3 в 1600x1200 поради действието на текстурите. При тестовете е използван Pentium III 500 със 128mb RAM, с Windows 98 и различни работещи приложения като например ICQ, VirusShield и едно копие на Internet Explorer отзад. Това е добър начин за тестване, защото повечето от нас играят при различни работещи приложения. **Резултатите** от тестовете са показали, че Voodoo3, сравнен с Voodoo2 SLI (24mb), е доста добър. При по-ниски разделителни способности действието на Voodoo2 и Voodoo3 е почти еднакво. При по-големи разделителни способности обаче сравнението определено е в полза на Voodoo3, особено при 1600x1200. Препоръчително е обаче да се играе при 1280x960 и 1280x1024, особено за добрите играчи. Един бърз тест на тези високи разделителни способности на по-бавен процесор (Celeron, на честота 300 Mhz), показва, че е за предпочитане да се придържате към 1024x768, тъй като 1280 вече е под въпрос. **Визуалното** качество е отлично и в това отношение Voodoo3 просто е върхът. Тя надвишава значително по качество TNT, а още повече Voodoo2. 3dfx добре са си свършили работата този път.

TV Изход

Знаем, че Voodoo3 3000 и 3500 имат TV изход. Това не е нещо ново в индустрията за игри и представлява малка екстра или излишни пари в зависимост от това дали харесвате или не изход за TV. Естествено, ако включите играта към SONY 61", тя ще изглежда доста добре. На същия телевизор обаче видеокарта Canopus ви дава по-добра картина. Така че TV изходът на 3dfx просто не е нищо специално. Освен това помнете, че не можете да постигнете точно разделителна способност 1024x768 на вашия TV, защото той има ограничения, които са до 800x600.

Охлаждане

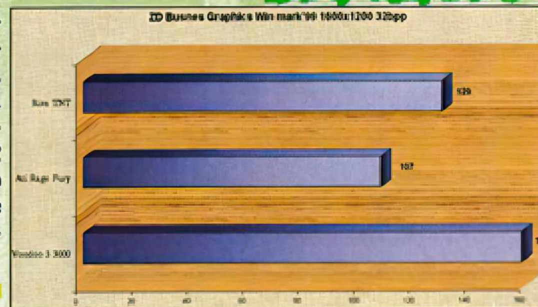
Картата Voodoo3 загрява доста. Само 5 минути след като включиш компютъра, Voodoo3 3000 така загрява, че не можеш да я пипнеш с ръка. Но тази температура не бива да ни притеснява особено. Радиаторът е достатъчно голям, за да охлажда картата. По време на игра температурата остава стабилна. Направен е опит с Voodoo3: при яка игра в продължение на 2 дни, включително 1 час с QUAKE 2 при завит компютър, картата е оцеляла, макар вътре да е било доста топличко. Може би ще е добре, ако 3dfx помислят за един малък вентилатор подобно на Spectra 2500 например.

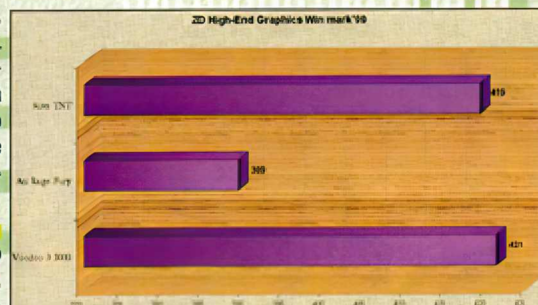
Софтуерен пакет

У-а-у, както казват американците. Пакетът на Voodoo3 3000 включва NEED FOR SPEED III, DESCENT 3 DEMO, MOTO RACER 2 DEMO, UNREAL и UNREAL TOURNAMENT! Страхотно, нали? UNREAL TOURNAMENT е бета-версия, докато играта бъде окончателно завършена, а всичко останало е на индивидуални CD. Този софтуерен пакет е доста внушителен и показва добрите взаимоотношения на 3dfx с разработчиците на игри.

Да го купим ли?

Сегашните собственици на SLI Voodoo2 с 24Mb RAM вероятно ще искат да останат на Voodoo2. За тях причината да си купят Voodoo3 е да изхвърлят една остаряла 2D карта, да получат по-добра визия или да си освободят 2 PCI слота. По-доброто действие на Voodoo3 не е достатъчна причина да похарчиш $175, освен ако не желаеш ужасно много по-добрите характеристики. Притежателите на TNT, Rage128, G200, както и на единично Voodoo2 ще открият, че това вероятно е най-добрата видеокарта на пазара днес. Поне докато не се появи TNT2, за да видим тя каква ще бъде. Може би е по-добре да изчакате наистина TNT2. Нещо, което трябва да се вземе предвид, е Glide. Не можете да играете игрите Glide на нищо друго, освен на Voodoo, а това не е нещо, което е леко да се преглътне. Наскоро очакваната Voodoo3 3500 може да се окаже по-добър избор за супермощните потребители, понеже тя без съмнение ще предостави по-добри скорости и действие.





В заключение: 3dfx наистина са свършили фантастична работа с Voodoo3 3000. Установената засега цена за продажба на дребно на запад $175 е съвсем прилична в сравнение с цената, с която стартира Voodoo2 - $300. Засега трябва да изчакаме месец-два, за да видим как ще свърши битката между TNT2 и Voodoo3. Дотогава обаче Voodoo3 на 3dfx е безспорен шампион по действие и визия. Внимавайте с нашите фирми - да не ви я пробутат в пликче с дискче като OEM версия, а игрите да си останат за тях. Внимавайте и с цената - на родния пазар обичат да си я вдигат доста!

Voodoo Man

FREE Inside!
Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
Push Reality Beyond Sight And Sound
SideWinder game pad
Microsoft IntelliMouse
Microsoft IntelliMouse TRACKBALL
Microsoft SideWinder Standard
Play with Smooth, Comfortable Control
Microsoft Mouse
Microsoft Natural Keyboard elite
Microsoft DIGITAL SOUND system 80
АКТ
АКТ Софт ООД
София 1000
ул. „Денкоглу" 30, ет. 4
тел.: 981 83 74;
факс: 980 81 34
e-mail: office@act-soft.com

Д-РГЪС

D.UDAR 1/2

* Не се знае нито кой е, нито от какво ни е освободил

** На, който не му харесва как говорят момчетата от специалните части да не гледа екшъни

TIPS & TRICKS

SPORTS CAR GT

Cheat-режим: Напишете **isi-cheeseman** в менюто за достигане на cheat-режим, след което напишете: Всички трасета и автомобили - **isi-tbone**, Всички резервни части на максимум - **isi-corsica**, KittyCat-режим - **isi-delicate**

ODDWORLD 2:
Abe`s Exoddus

Cheat режим: В главното меню дръжте **Shift и натискайте следните комбинации на курсорните клавиши:** Прескачане на нива - [Надолу] [Надясно] [Наляво] [Надясно] [Наляво] [Надясно] [Наляво] [Нагоре], Следващият FMV-мотив - [Нагоре] [Наляво] [Надясно] [Наляво] [Надясно] [Наляво] [Надясно] [Надолу]

-GM-

TOCA 2

Запишете като свое името **TOPDOWN** - чувате Tiff да казва "Cheat Mode Enabled", и имате на разположение поглед като в GTA. Можете да изпробвате и следващите имена: **HANGOVER** - нещата стават донякъде мъгляви, **DOUBLE** - всички трасета, **CAR-TASTIC** - всички автомобили, **OUCH** - боен режим, **RUBBER** - съкрушителни аварии, **MOVIE** - меки аварии, **HIGHJUMP** - ниска гравитация, **SKATES** - двойна скорост, спирачки и добро "прилепване" към настилката

ARMY MEN 2

Влезте в message-режим и напишете **!when all else fails...** за включване на cheat-режима. После е достатъчно да се напише един от кодовете. **!patton`s speach** - насърчава вашите войници, **!I give up** - рестартира нивото, **!veni vidi vinci** - прескача Level, **!night of the walking dead** - неприятелите се променят в зомби, **!suicid kings** - убива саржи, **!ninja arts** - саржът има способността на stealth и е по-бърз, **!god of gamblers** - случаен предмет, понякога и безкраен, **!geronimo!** - 12 въздушни атаки, **!beautiful nikita** - безкрайна обстрелваща пушка, **!fourth of july** - M 80, **!roach spray** - безкраен Can "o" fire, **!ruby ray** - безкрайно увеличително стъкло, **!village people** - безкраен огнемет, **!I have a rock** – безкрайно много гранати, **!armageddon** - всичко пада в огромната атака, **!doctor doctor** - пълно здраве, **!spidey senses tingling** - виждаме всички неприятели на картата

HEROES OF M&M III

Натиснете Tab по време на играта и напишете: Всички сгради в града - **nwconlyamodel**, Моментално поражение - **nwcsirrobin**, Моментална печалба - **nwctrojanrabbit**, 35 екстра архангели - **nwcavertingoureyes**, Героят печели палатка, ballista и ammo - **nwcantioch**, Ниво в повече за героя - **nwcigotbetter**, Героят получава максимален късмет - **nwccastleanthrax**, Неограничени екшън-точки за героя - **nwccoconuts**, Максимално самочувствие за героя - **nwcmuchrejoicing**, Напълно открита карта - **nwcgeneraldirection**, Всички магии на 999 точки - **nwctim**

BiT BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/ 975-3949, E-mail: info@bitex.com
take the world home!
INTERNET

МОНИТОРИ ЗА ИГРАЧИ
МОНИТОРИ ЗА МАНИАЦИ
МОНИТОРИ ЗА ОТЛИЧНИЦИ
МОНИТОРИ ЗА ПОБЕДИТЕЛИ
Belinea TCO'99
MONITORS BY MAXDATA
Nakamichi Soundsystem
SofiStar
МОДЕЛИ 10 50 80, 10 70 60, 10 70 65
Тел: 02/ 974 35 64 974 35 65 042/ 5 61 34

Удобно с Мобиком

www.mobikom.com

© M.A.D.

МОБИКОМ

51% българско държавно участие

REDLINE

Cheat-режим: Задръжте клавишите **G + O + D** по време на играта, след което напишете един от следващите кодове на реда за нареждания: God-режим - **immortal**, Изключване на God-режим - **mortal**, Всички автомобилни оръжия - **cw**, Да се обърне геометрията на колата - **carflip**, Пълни муниции - **ca**, Пехотен радар - **radar**, Пехотните оръжия имат двоен ефект - **dbdamage**, Пехотните оръжия имат пълни муниции - **allammo**, Пехотните оръжия имат прицелване - **targets**, Бягаща фигура вместо пътуваща кола - **stoneage**, Tombraider-ски поглед при пехотна акция - **camera**

REQUIEM:
Avenging Angel

Натиснете **Enter** за изобразяване на конзола, след което напишете някой от следващите cheat-ове за активиране на кореспондиращата функция. **csmilton** - позволява употреба на cheat-иращите клавиши, **csstigmata** - med-lab карта, **csshroud** - пълна броня и здраве, **cshealth** - пълно здраве, **csammo** - муниции, **csguns** - всички оръжия, **csyhwh** - God-режим, **csessence** - дава безкрайно essence, **cshalt** - спира времето, **csvanish** - всички неприятели отиват надалеч, **cshost** - никаква гравитация

-GM-

COMMANDOS:
Beyond The Call of Duty

Cheat-режим: Напишете когато и да е по време на играта gonzoopera, за да включете този режим. Незабавно след това използвайте някой от кодовете: Неуязвимост - **Ctrl + I**, Прескачане на мисии - **Ctrl + Shift + N**, Невидимост - **Shift + V**, Информация за терена - **F9**

Винаги с теб

Coca-Cola®

0.5 BEAT

Спечелете

10 000

компакт диска или аудио касети с горещите хитове на лято '99

Търсете символа от вътрешната страна на уплътнителите под капачките на половин литровите бутилки Кока-Кола, Спрайт и Фанта.

Изпратете уплътнителя с препоръчано писмо с трите си имена, адрес, телефон и възраст. Напишете компакт диск или аудио касета искате да получите.

Изпращайте писмата си до 15 юли 1999 г. на адрес: София - 1000, П.К. 981, за Кока-Кола 0.5

Само с 0.5 летните хитове ще бъдат

Винаги с теб

Организаторите не носят отговорност за уплътнители, които са повредени или изпратени след 15 юли 1999 г. Важи датата на пощенското клеймо. Наградите не се осребряват.

Право на участие имат всички граждани на Република България, с изключение на служителите на Coca-Cola България, Кларина, всички бутилиращи заводи, рекламни агенции и организации или собственици/служители на заведения и магазини, свързани с промоцията, както и членове на техните семейства. Наградите ще се изпращат от организаторите само срещу оригинални уплътнители с отпечатан истински знак върху вътрешната им страна. Фалшифицираните уплътнители се анулират. Определянето валидността и истинността на уплътнителите е право на организаторите и е окончателно. Организаторите не носят отговорност за спорове за право на собственост върху уплътнителите.

Организаторите не са задължени да информират участниците, които не са изпълнили условията на промоцията и не печелят награди. Организаторите не носят отговорност за грешки в печата или други дефекти на уплътнителите. При никакви условия няма да бъдат раздадени повече от обявения брой награди. Организаторите не носят отговорност за данъци, такси или мита, възникнали във връзка с наградите.

Участието предполага съгласие, че имената и снимките на спечелилите могат да се оповестят публично или да се използват за рекламни материали.

Участниците са задължени да спазват установените правила на промоцията.

„Coca-Cola", "Sprite", "Fanta" и дизайнът на контурната бутилка са запазени марки на The Coca-Cola Company.